スーパーファミコン® 必勝法スペシャル
SUPER FAMICOM®

ゼルダの伝説®

神々のトライフォース



うなれ!マスターソード!!
「闇の世界」の
謎をとけ!!

★必勝アクション徹底研究!!
★装備、アイテム、魔法獲得ガイド

得 ★ダンジョン★
エリア別攻略法

SUPER Famicom®

ゼルダの伝説®

神々のトライフォース



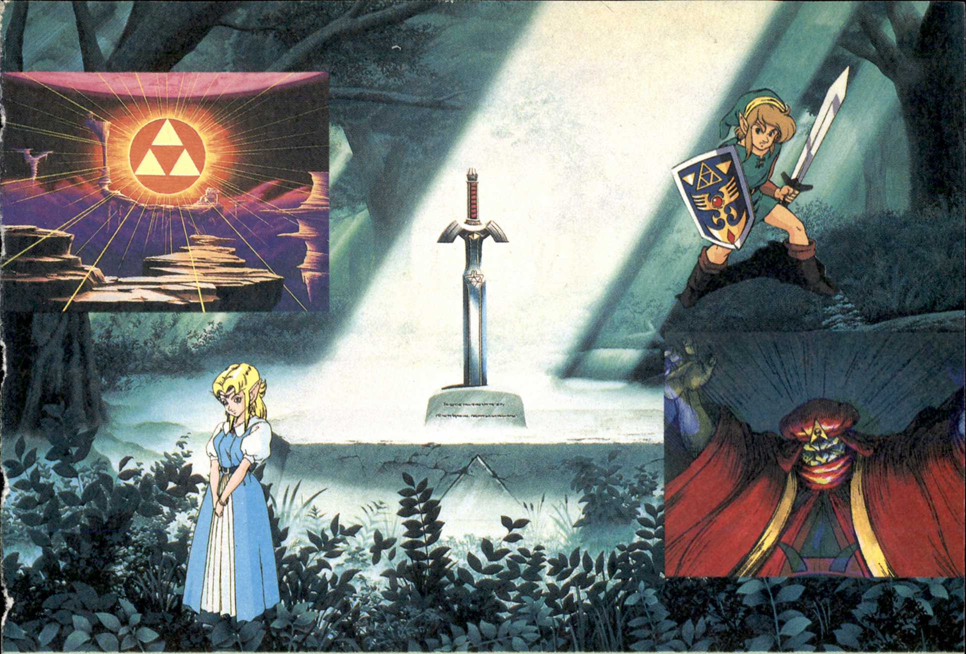
もくじ

ストーリー ― 2
ハイラル全土マップ ― 3
画面の見方 ― 4
コントローラの使い方 ― 5
アクション操作方法 ― 6
アイテム紹介 ― 8
マップの見方 ― 10
魔法 ― 11
フィールド上のアイテム ― 12
トラップ ― 13
ゲームオーバーとセーブ ― 14

★攻略テクニック集 ― 75

★なんでもQ&A ― 83

★エリア別攻略ガイド
ハイラル城(1～2F) ― 18
ハイラル城(B1～B3) ― 20
教会 ― 24
東の神殿 ― 32
砂漠の神殿 ― 36
山の通路と迷いの森 ― 40
ヘラの塔 ― 42
司祭の塔 ― 50
闇の神殿 ― 56
水のほこら ― 62
森のダンジョン ― 66
村のダンジョン ― 68
氷のダンジョン ― 70
沼のダンジョン ― 72



ストーリー

天地創造の神話にゆかりのある土地、ハイラル。神に近く、神の守りを受けるはずの伝統国である。その、ハイラルを次々と襲う悲劇。そこには必ず"トライフォース"をめぐる闘いがあった。

天地を創造した3人の神の象徴であり、万能の力を与えるトライフォースは、それ自体は善悪の判断ができない。悪しき心を持った者が手にすれば悪の力として作用し、善の力を排除してしまう——。

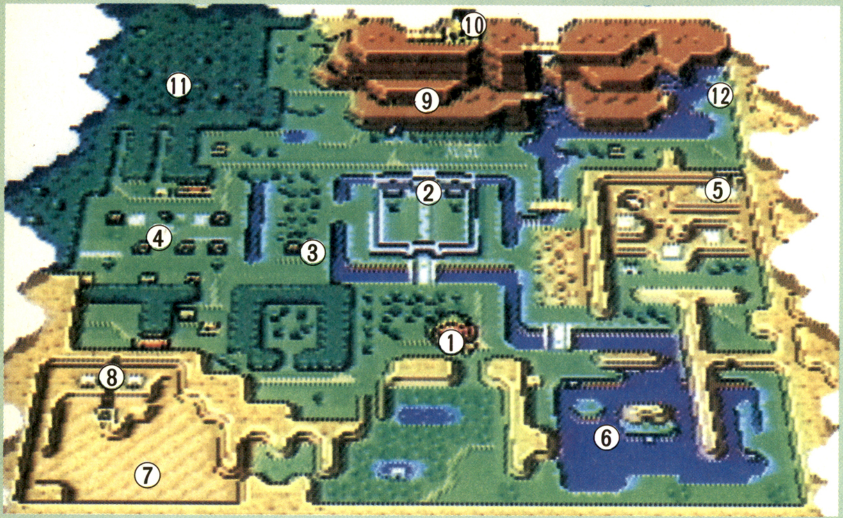
はるか昔、盗賊団の首領、ガノンドロフがトライフォースを手にしてしまった。邪悪の王ガノンの誕生である。ハイラルの地に、その邪悪な力が押しよせようとした時、ハイラル王の命を受けた7人の賢者が、壮絶な闘いの末、その力は封印された。

しかし、それから数世紀が過ぎた頃、またもハイラルの地に原因不明の災いが続いた。これを魔力によって救ってくれたのはアグニムという男。アグニムは、ハイラル王によって、司祭として城に招かれることになった。しかし、このアグニム、封印を解くために送り込まれた、ガノンの部下だったのだ。

壮大なスケールで展開するハイラル伝説。いま、すべての謎は解き明かされようとしている——。

ハイラル全土マップ

ハイラルの表面。光の世界の全体マップだ！



①自分の家
スタート地点。プレイヤーの住んでいる家だ

②ハイラル城
ゼルダ姫が捕えられている。司祭の塔がある

③教会
神父様がいる。城の地下とつながっている

④カカリコ村
いろいろな人が住んでいる。情報もたくさん

⑤東の神殿
長老サハスラーラがいる。ペンダントもあるぞ

⑥ハイリア湖
幸せの泉や、洞くつ、妖精の泉もあるぞ

⑦あやしの砂漠
ヘンなモンスターがウジャウジャいるぞ

⑧砂漠の神殿
ペンダントがある。ムドラの書がないと入れない

⑨ヘブラ山
ヘラの塔がある。洞くつがたくさんあるぞ

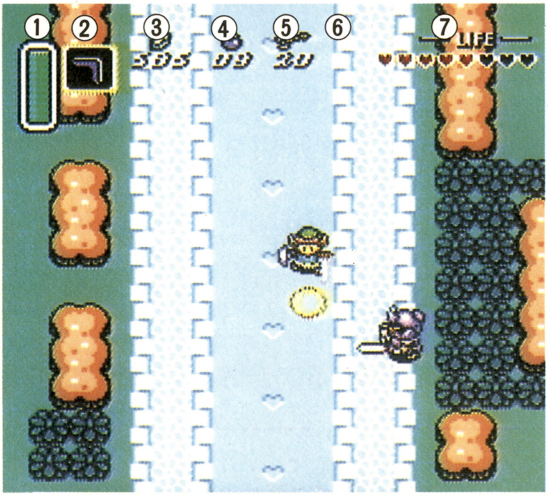
⑩ヘラの塔
3つめのペンダントがある。手強い敵もいっぱい！

⑪まよいの森
マスターソード、キノコがある迷路っぽい森

⑫願いの森
妖精のいる泉がある。近くにゾーラの巣もあるぞ

画面の見方

プレイ中、スタートボタンで切り替わる2つのプレイ画面の表示内容を紹介しよう。



メイン画面

①魔法メーター
魔法の力の残量表示メーター

②アイテム表示
現在装備しているアイテム

③ルピー
現在所持しているルピーの数

④ばくだん
所持数。最初は最大10個まで

⑤矢
所持本数。最初は最大30本まで。弓がないと使えない

⑥小さなかぎ
各ダンジョン内で表示される

⑦ライフゲージ
生命力を表すハート

サブ画面

①アイテム選択ウインドー
スタートボタンで使用できるアイテムが表示、選択できる

②アイテム名
①で選択したアイテムを表示

③DOウインドー
Ⓐボタン操作と、その関連アイテムが表示される

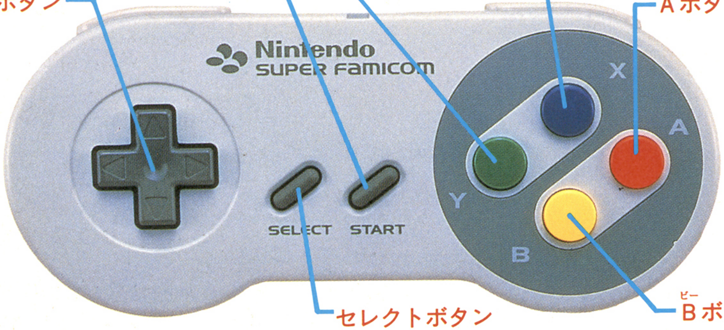
④スペシャルアイテム
ペンダント、クリスタルがいくつ集まっているかを表示

⑤装備
身につけている武器と防具

⑥ダンジョンアイテムとハート
ダンジョン外ではハート表示



コントローラの使い方



Aボタン
かつぐ、走る、話す、泳ぐ、読む、つかむ、開けるなどに使う

Bボタン
剣を振る。他に、セレクト画面時に選択の決定にも使う

Xボタン
地上マップ、ダンジョンマップを見る時に使う(詳しくはP10で)

Yボタン
アイテムを使う。攻撃や攻撃補助、防御、魔法攻撃など……

スタートボタン
サブ画面の時、Ⓨボタンで使うアイテムを選択する時に使う

セレクトボタン
ゲームを終了する時に使い、セーブをすることができる

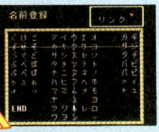
十字ボタン
主人公を8方向に移動させる。カーソルの移動にも使う

ゲームの始め方

初めてプレイをする時は、プレイヤー登録をしなければならない。データは3人分までセーブすることができるから、友だち同士で競い合うこともできるぞ。名前を登録したら、妖精のカーソルで、自分の入力した名前を選んでスタートボタンを押せば、ゲームスタートだ。



◀カセットをスーファミに差し込み電源を入れる



▲ひらがな、カタカナ、英文字で4字まで



▼選んだファイルにはハートの数も表示される

アクション

多彩なアクションをマスターするのが攻略の基本だ。

飛び降りる

段差があり、縁のない所で十字ボタンを押し続けると飛び降りることができる。歩いて行けない所に行けたり、近道できたりする。



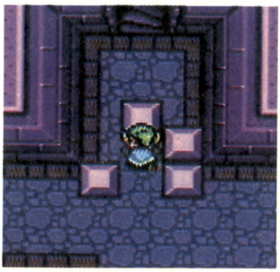
歩く



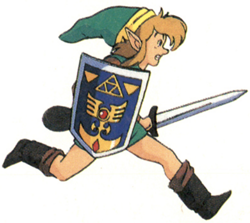
十字ボタンを押すことで上下、左右、斜めの８方向に歩くことができる。「ゼルダの伝説」基本中の基本ともいえるアクションだ。

押す

ダンジョン内の動くブロックや彫像を、進行方向に十字ボタンを押し続けると押せることもある。



走る



ペガサスの靴を入手し、Ⓐを押すと４方向にのみ走れる。

体当たり



走りながら木や壁などにぶつかると、いろいろな物を揺り落とせる。

話す



村人などに接してⒶを押すと会話ができる。会話の続きを見る時はⒶ、Ⓑ、Ⓧ、Ⓨどれでも ＯＫ。

泳ぐ

水かきを入手して初めて泳げるようになる。Ⓐを押すと少し早く泳げる。



かつぐ&投げる

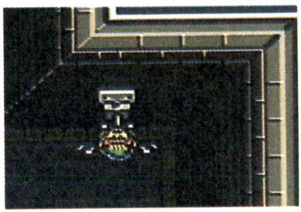
草や石などに近づき、Ⓐを押すとかつぎ上げ、もう一回押すと持ってた物を投げる。

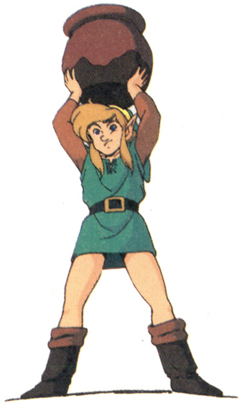
開ける

宝箱の正面に立ち、Ⓐを押す。中身の物は自動的に入手される。

つかむ&引っぱる

物にくっついて、Ⓐを押しながら十字ボタンを物の反対方向に押す。





読む

立て札や石碑の正面に立ち、Ⓐを押すと読むことができる。

戦闘アクション

ダッシュ斬り



ダッシュをすると進路上の敵を攻撃しながら走る。

回転斬り



Ⓑを2秒以上押し、離すと威力倍増の回転斬りになる。

剣を振る



攻撃の基本で、Ⓑを押す。連打すればす早く剣を振る。

ビーム攻撃



マスターソードを持ち、ライフ満タン状態の時可能。

剣を突き出す



Ⓑを押し続けるとぶつかってくる敵を攻撃できる。

パワーグラブ



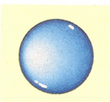
素手で持てなかった重い物がかつげるようになる。2種類ある

水かき



これがあれば、濃い水色の部分を泳ぐことができるようになる

ムーンパール



闇の世界に入った時、姿が変わるのを防いでくれる

ハートのかけら



4つ集めるとハートの器1つになる。巧妙に隠されている

小さな妖精



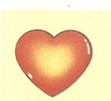
フィールドやダンジョンにいる。捕まえるとライフが7つ回復

宝箱



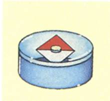
中にいろいろな物が隠されてる。フックショットを刺すことも可

ハート



ライフを1つ回復してくれる。つぼ、草の下、などで見つかる

コンパス



3大ダンジョンアイテムの1つ。ボスの所在を表示してくれる

カギ



閉ざされた扉を開けるのに必要。大きなカギと違って使い捨て

ペガサスの靴



Ⓐボタンを押せばダッシュ・体当たりができるようになる

大きなカギ



ダンジョンに必ず1個しかないカギ。大きな宝箱や扉に使う

つぼ



ダンジョンのいたる所にある。中にはいろいろな物が隠れてる。

魔法のつぼ



魔法力が回復する。大は全回復、小はメーターの1/8だけ回復

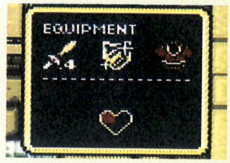
ハートの器



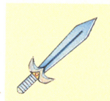
ライフの上限を増やしてくれる。ボスを倒すと手に入る

パワーアップアイテム

持っているだけで効果を発揮するアイテム。装備は自動的にする。

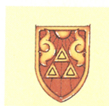


剣



強さは4段階に分かれている。右下の数字が与えるダメージ

盾



敵の攻撃を受けるのに使う。3段階にパワーアップする

服

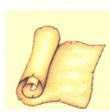


最初は緑の服で青、赤になるとダメージが1/2、1/4に減る

フィールドアイテム

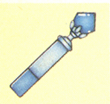
各ダンジョンやフィールド画面に出現するアイテム。

マップ



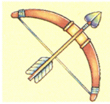
ダンジョンの全体図が書かれている。Ⓧボタンで確認できる

アイスロッド



魔力によって敵を凍らせる。凍った敵は絶対に溶けない

弓

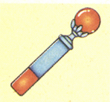


離れた敵に対して攻撃することができる。矢の数まで撃てる

その他のアイテム

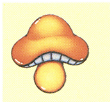
セレクトしてからⓎボタンで使うアイテム。冒険に役立つ物ばかり。

ファイアロッド



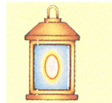
魔力による炎の塊を発射する。カンテラの代わりにもなる

キノコ



魔法の粉を作るのに必要な材料。まよいの森の中に生えている

カンテラ



ダンジョン内にある灯ろうに火を灯し、部屋を明るくできる

ソマリアの杖



パワーブロックを生み出す。ブロックは敵に対しても使える

魔法の粉



草花や、敵に対して粉をかけると不思議な科学変化がおきる

ブーメラン



敵にぶつけ、動きを止めたり、離れたところにある物が取れる

バイラの杖



聖なる光で、敵から攻撃を防ぐ。使用時間に応じて魔力を使う

マジカルミラー



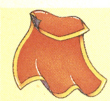
闇から光の世界に移れる。ダンジョンで使うと入り口に戻れる

ばくだん



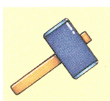
設置して約2秒後に爆発する。持って投げることもできる

マジックマント



姿を消したままで攻撃できる。使用時間に応じて魔力が減る

マジックハンマー



進路上の障害物を叩いて通れるようにできる。攻撃にも使える

ビン



最高4つまで持てる。中に薬や妖精、ハチなどが入れられる

シャベル



地面を掘り起こす。オカリナを見つけるのに必要なアイテム

フックショット



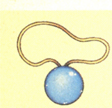
フックを木や宝箱などに刺して移動できる。攻撃にも使える

虫取りアミ



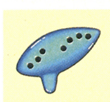
妖精やハチなどを捕まえるのに使う。びんがないと意味がない

ペンダント



知恵・力・勇気の3つがある。マスターソード入手に必要

オカリナ



美しい音色が流れ、光の世界の8つの場所に瞬間移動できる

ムドラの書



古代ハイリア人の文字を読むことができる。書の家で見つかる

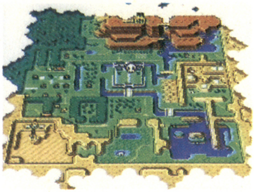
マップの見方

「ゼルダの伝説」には3種類のマップが登場する。

ハイラル全土が見渡せる！

広大なハイラルを冒険するのに地図がなければ迷子になってしまうだろう。フィールド上ではⓍを押せば2種類のマップがいつでも見れるようになっている。Ⓛ、Ⓡで全体、部分の切り換えもできる。

全体マップ画面



◀部分マップに続いてハイラルの世界全体が表示される。もちろんキミの現在位置や目的地も表示され、かなり細部まで確認できる

部分マップ画面

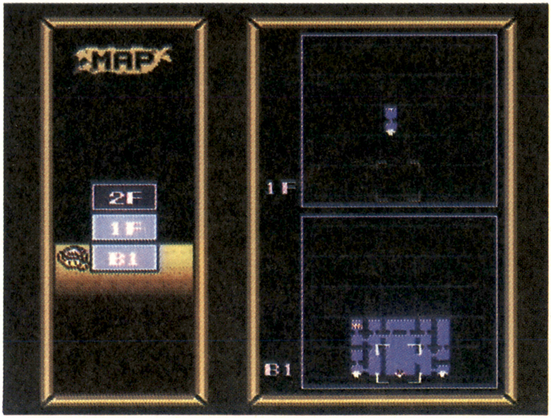


◀Ⓧを押すと最初にこれらのマップが表示される。十字ボタンでスクロールできる。目的地にどのくらい近づいたか確認するのに便利

ダンジョンマップ画面

ダンジョン攻略の頼もしい味方

各ダンジョンに隠されているマップを見つければ、まだ行ってない部屋、ダンジョン全体の構造、大宝箱の位置などが解るようになる。



▲3層以上のダンジョンの時は十字ボタンの上下で確認することができる。ダンジョンの中には階段を使わず、落とし穴に落ちて初めて行ける部屋もあるので要チェック

メダル

ボンバー



▲火柱がたち、広範囲に大爆発をおこす

エーテル



▲マスターソードに冷気が集中し敵を攻撃する

シェイク



▲ソードを地面に突き刺し大地震をおこす



◀魔法の使い方は他のアイテム同様に、セレクトしてからⓎで使う。どの魔法も画面全体に影響を与える。

魔法

マスターソードを持つ者だけが使える魔法だ。

強力な力を秘めた3つの魔法

この3つの魔法は、ハイラルのどこかに眠っている魔法のメダルを見つけださないと使えない。どの魔法も破壊力バツグンだが、その分、魔法の力を大量に使うので使いどころに気をつけよう。

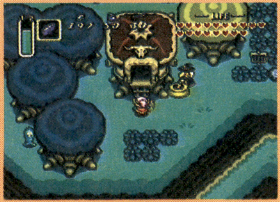
魔法力・ライフの回復

魔法力・ライフ回復手段はいくつか用意されている。

ライフの回復は敵や草などから見つかるハートや小さい妖精、大きな妖精の泉、占い屋、ハートのレベルが上がった時、山の洞窟にいる老人、魔法屋の薬などがある。

魔法力の回復手段はぐっと少なく、敵や草などから見つかる緑色のつぼと、魔法屋の薬の2通りしかない。が、ある方法を使うとつぼの出現率を高めることができるという話も……。

魔法屋の薬は、びんを持ってないと買うことができないので注意しよう。



▲赤はライフ、緑は魔法力、青はライフと魔法力が全回復する



▲木になっているリンゴも1個食べればライフが1回復する

フィールド上のイベント

フィールド内にはいろいろな店やしかけがいっぱいだ。

雑貨屋



◀赤い薬・ハート・ばくだんなど、冒険に役立つアイテムを売ってくれるお店。店によって品物が変わることも

魔法屋



◀魔法の力やライフ、その両方を回復するための薬を売っている。ビンを持っていないと買えない

占い屋



◀ルピーを払えば、重要な情報をもらうことができる。見料はその時によってちがってくる

ワープゾーンと魔法陣

川や湖には、光の世界にも闇の世界にも6つのワープゾーンがあり、3通りのワープルートが設けられている。

また、光の世界と闇の世界を行き来することのできる魔法陣は、全部で8つある。

どちらも、ゲーム開始当初は使うことができないもので、ストーリーが進行し、パワーアップしていくと、見つけたり、使えるようになったりする。闇の世界へは、司祭アグニムを倒した後、ハイラル城の入口からも行けるようになるぞ！



▲ゾーラから水かきを買うと使わせてもらえるんだ

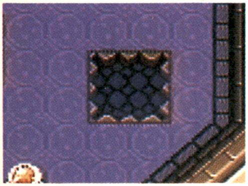


▲魔法陣を使わなくちゃ行けない場所や取れないものもあるぞ

トラップ

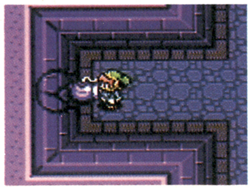
フィールド上や、特にダンジョンのなかは、いろいろなワナやしかけがたくさん。

落とし穴



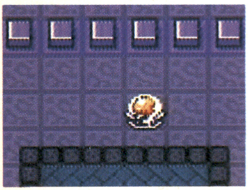
◀落ちるとダメージを受けてしまう穴や、逆にワザと落ちることによって活路が開ける場合も多い

壊れる壁



◀ヒビの入った壁や床などは、ばくだんを置いたり、体当たりをすることで壊れ、道が開けることもある

クリスタルスイッチ



◀ダンジョン内の青、オレンジの床を、出したり引っ込ませたりする役目を持つスイッチ。よく考えて使おう

●なんでも持ち上げてみよう

フィールド、ダンジョンにある草、岩、壺、ドクロなど、持ち上げられるものは、とにかくなんでも持ち上げてみよう。意外なものが隠されていることもある。



◀壺の下にはハートや魔法の壺、ルピーなどがあるぞ

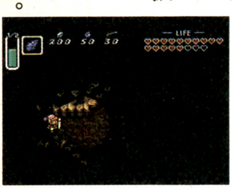


◀大きな岩だって、持ち上げることができるんだ！

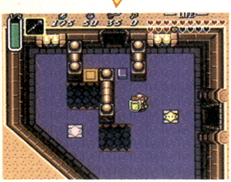
●押したり引いたり……

ブロックを押したり、スイッチを引いたり、時にはなにかのアイテムを使わなければ抜け出せないトラップもある。

いろいろ試してみることも大事だ。



◀トラップを抜けるには、とにかくいろいろと試してみよう



◀意外な展開となり、道が開けていくことも多いぞ

ゲームオーバーとセーブ

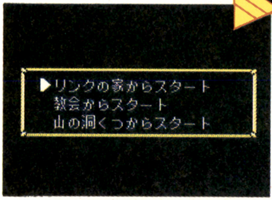
戦闘などで、ライフゲージの赤いハートがすべてなくなってしまうと、ゲームオーバーになる。ゲームオーバー時には「セーブして続ける」「セーブしておわる」「セーブしないで続ける」のいずれかを選択できる。セーブをすれば、ゲームオーバー時の所持品を、ファイルに記録することができる。再開時のスタート地点は、その時により限定される。



◀げげっ。やられてしまった。ハートがすべてなくなり、無惨にも倒れ込んでしまった主人公。一巻の終わりか……!?



▶セーブを選べば、アイテムや装備をそのままに(ライフは減ってしまう)再スタートできるぞ



◀光の世界、ゼルダ姫救出後は3つの地点が設定され、そのなかからひとつを選び、再スタートをさせる!

ビンに小さな妖精がいれば…

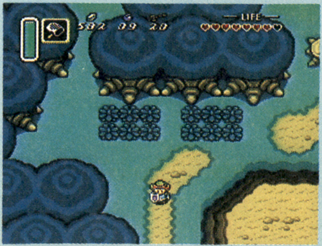
アイテムとしてビンを持っている時、虫取りアミで小さな妖精を取って、ビンに入れておくことができる。

小さな妖精の入ったビンを持っていれば、ゲームオーバーになった時でも、その地点でライフが少し減った状態で復活することができる(ゲームオーバーにならない)。

ボスと闘う時など、妖精入りのビンを何本も持っていればかなり有利になる。

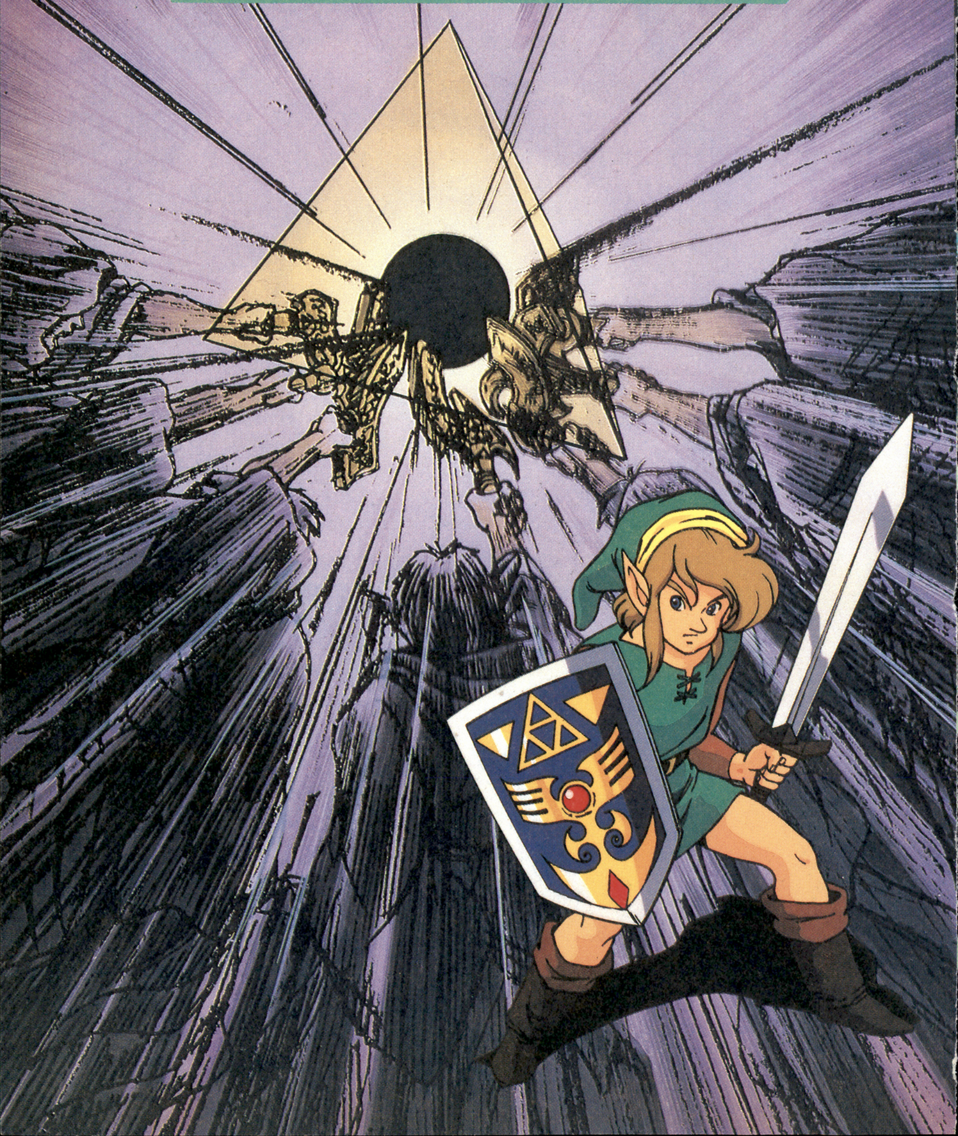


◀倒れた主人公に、小さな妖精が魔法をかける



◀なんと、その場で復活することができるんだ!

エリア別攻略法



ハイラル城～ゼルダ姫救出

ゼルダ姫のメッセージが……

「私の名前はゼルダ……」
主人公の少年の耳に、ゼルダ姫からのメッセージが届いた。
眠りからさめたキミは、さっそく姫の救出に向かおうとする。
しかし、いっしょに暮らしているおじさんが、キミを制し、ひとりで出かけてしまった。
いったい、何が起ころうとしているのだろうか……。



▲城へ出かける前に、必ずカンテラを手に入れておこう。城のなかのダンジョンでは、カンテラがないと進めない場所もあるぞ

城内に入るには……!?

とりあえずハイラル城へと向かうが、正面からでは入れないぞ。
ゼルダ姫のメッセージを頼りに、入口をさがして城内へ潜入しよう！



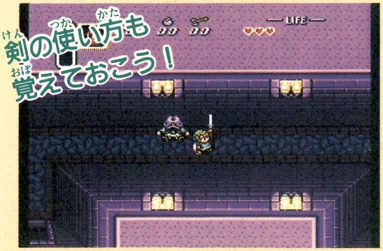
▲城以外の場所も、兵士がガードしていて行けないんだ



▲入口は、わりとカンタンに見つけられるはずだ

剣と盾を手に入れよう！

城内の通路には、なんと、先に出て行ったおじさんが倒れている。話しかけると、衝撃の事実が明かされ、なぜキミがゼルダ姫を助けるのかが、なんとなくわかってくるはず。
剣と盾をもらえば、もう戦闘もできるね。

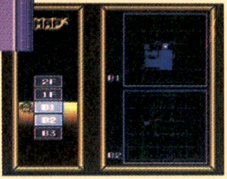


地下の小部屋にマップが！

地下1階には宝箱がいくつかあり、重要なダンジョンアイテム、マップが手に入るぞ。Ⓧボタンを押せば、現在いる位置や、まだ行ってないエリアなどがわかるんだ。



◀どのダンジョンにも、必ずひとつはマップがあるぞ



▶部屋と部屋のつながりも、しっかりわかる

鉄球兵士と対決だ！

ゼルダ姫のいる牢屋の前には、鉄球兵士がいる。近づこうとすると鉄球をブンブン振り回してくるイヤなヤツ。ブーメランを使った攻撃で倒してやろう。



▲離れた位置からでも大丈夫！

ゼルダ姫を救出

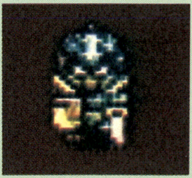
鉄球兵士を倒すと大きなカギがもらえ、ゼルダ姫を助け出すことができる。話をよく聞いておこう。



▶これでとりあえずの任務は完了……と思うと……！

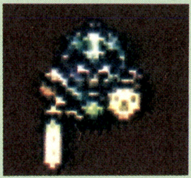
登場する敵キャラ

並兵士



▲一番階級が下の兵士。装備もたいしたことない

剣兵士(緑)



▲ガンガン近づいてくるヤツ。デカい剣が強そう

剣兵士(青)



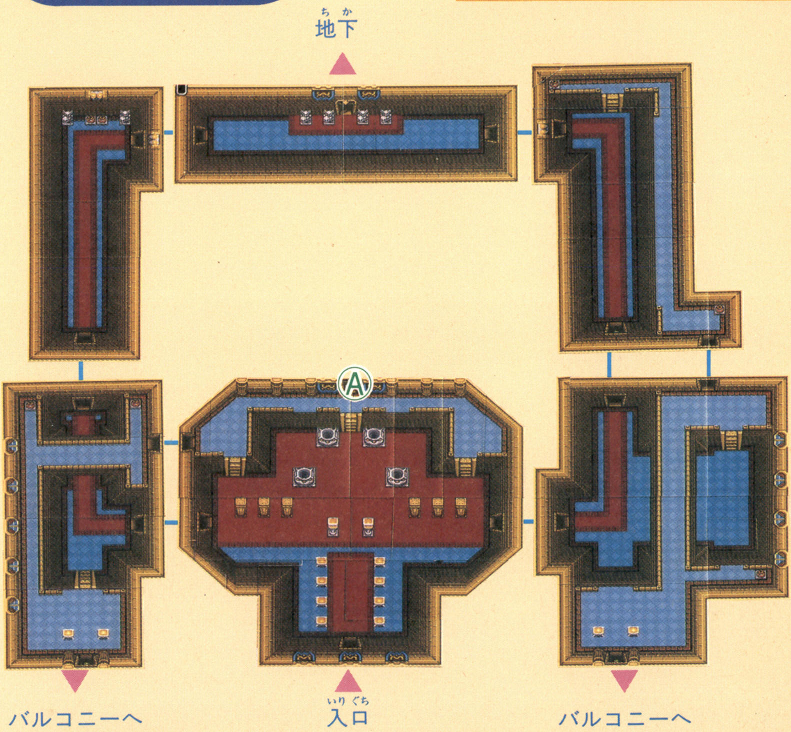
▲緑よりも1ランク上の兵士。体力がかなりある

MAP

ハイラル城(1F〜2F)

司祭アグニムが操る、兵士がいっぱいいるぞ！

1F





◀すべての通路を通ってみよう。これはゲームの基本

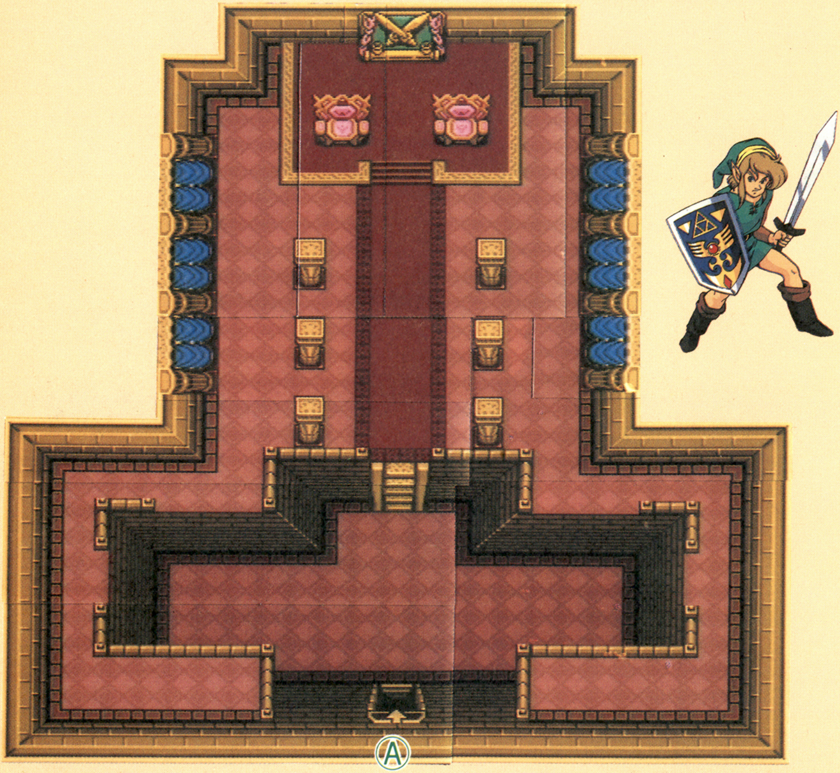
▶ピョーンと飛び降りる。足をくじいちゃいそうだね

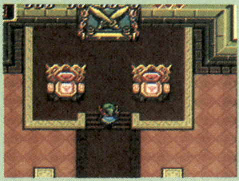
上と下のフロアがあるぞ！

城のなかには、中2階のようなフロアがあり、立体交差していたりする。飛び降りることもできるので、上手に利用しよう。

2F

2Fは1フロア。奥には玉座のようなものがあり、王様の部屋だったみたいだけど……





▶玉座の向こうには飾り棚が…

単なる行き止まりなのか

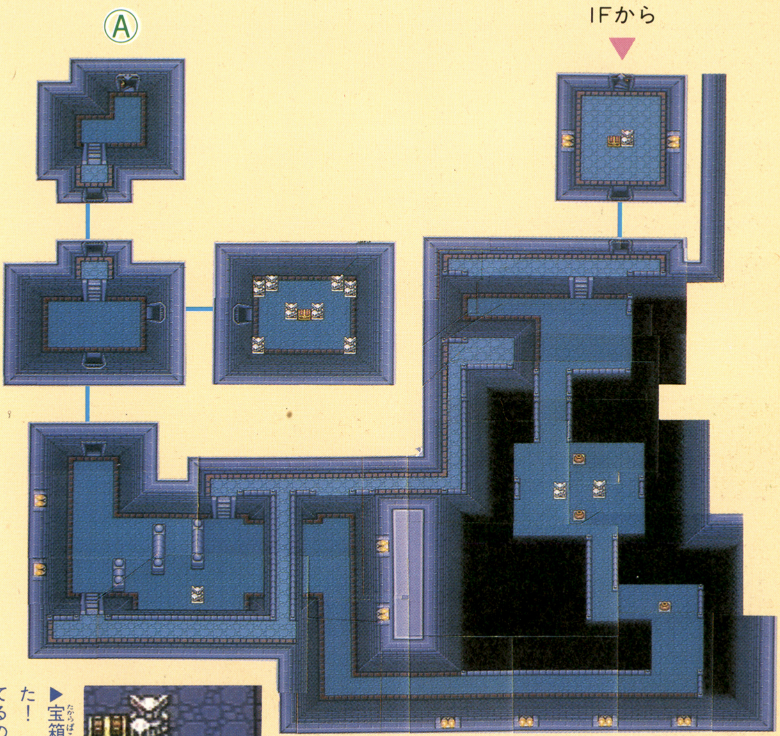
ゼルダ姫の父にあたるハイラル王は、司祭アグニムによって殺された（オープニングにあるよ）。ここは単なる空部屋!?

MAP

ハイラル城(B1～B3)

ゼルダ姫は地下３階に捕えられているぞっ!!

B 1





▶宝箱みーつけた！ 何が入ってるのかな？



▶特に難しい場所にあるわけじゃない

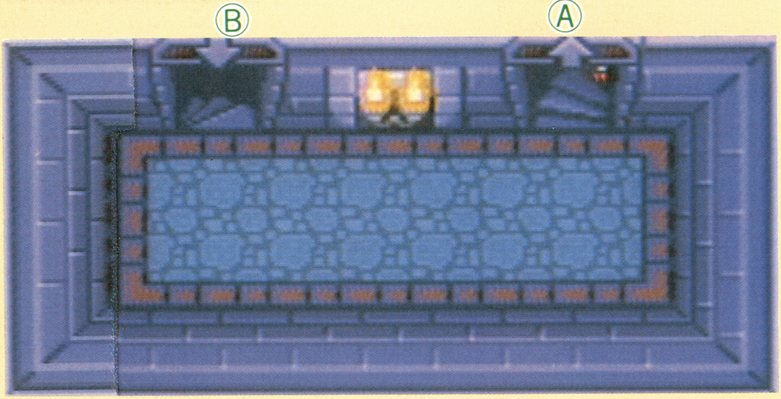
宝箱には重要アイテム

城にある３つの宝箱は、重要なものばかり。どれも必ず取るようにしよう。

壺の下にはハートがいっぱい。敵にやられて死にそうな時はありがたいぞ！

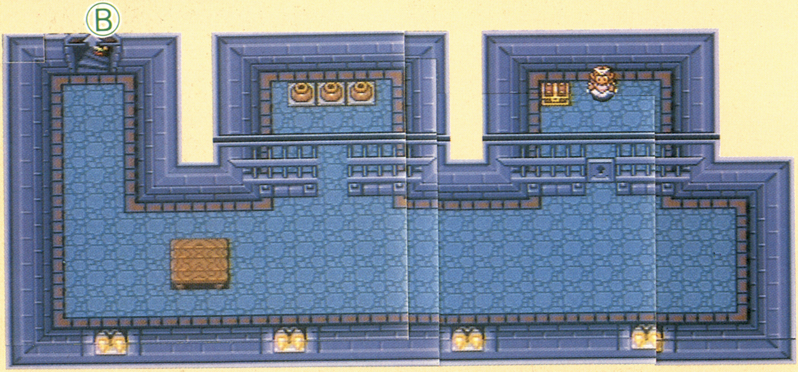
B 2

地下１階と地下３階をつないでいる通路。特に秘密はない。



B 3

ゼルダ姫が捕われている牢屋がある。左の部屋の壺も持ち上げていこう。



鉄球兵士を倒してゼルダ姫を救え！

城～教会

灯ろうに火をつければ視界が広がるぞ

カンテラを持って、Ⓨボタンを押せば火を出すことができる（MPが必要だけど）。それを使って、部屋の中にある灯ろうに火をつければ、部屋全体が明るくなるぞ！

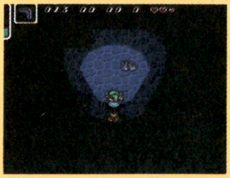


真っ暗な通路を進めっ!!

ゼルダ姫が案内してくれた教会への通路は、なんといきなり真暗闇。カンテラの灯りで進まなくちゃならなくて心細いぞ。敵キャラもウヨウヨいる。



▲カンテラを持っていても、やっぱ怖い



▲す早い動きのモンスターがいっぱい！

ブロックを押して通路を開くんだ

地下1階には、ブロックでふさがれている場所がある。このブロック、持ち上げることはできないけど押すことはできるんだ。4つのブロックのうちひとつを押せば通路が開ける、という簡単な仕掛けだけど、このテのパズルっぽいものが、今後いくらでも出てくるぞ！



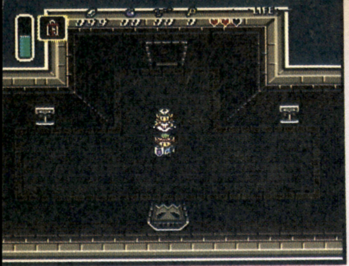
▲本来の謎解きとは別に、こういうパズル要素の強いトリックがたくさん仕組まれているのも「ゼル伝」らしいね

ヘビがい～っぱい

1階にくると、もうカンテラは必要なくなる。でも、ヘビのモンスター、ロープが群れをなして襲ってくるから気をつけよう。1匹ずつ慎重にやっつければ大丈夫。

レバーを引っぱれ!!

教会へ通じる最後の小部屋には、2つのレバーがあって、そのどちらかを引っぱることで、教会へのルートが開ける仕組みになっている。右か左か、ここは一発、度胸を決めて引っぱってみよう！



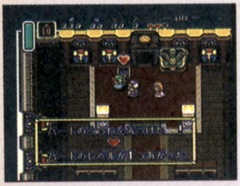
▲どっちにしようか迷っちゃうところだね



▲数が多いのがとにかくイヤ。グーズもチョロチョロしてる

教会の神父さんの話を聞こう 次の目的地はカカリコ村だ！

教会にゼルダ姫を連れていくと、神父さんが、いろいろとアドバイスをしてくれるぞ。

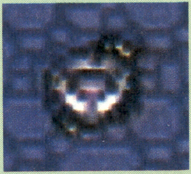


◀ハートの器も手に入るぞっ！

とりあえずはマスターソードを手に入れなくちゃならない、ということだ。

新たに登場する敵キャラ

グーズ



▲す早くチョロチョロするネズミのモンスターだ

ロープ



▲集団で棲息するヘビ。攻撃的な性格だ

キース



▲コウモリのモンスター。単独で行動することが多い

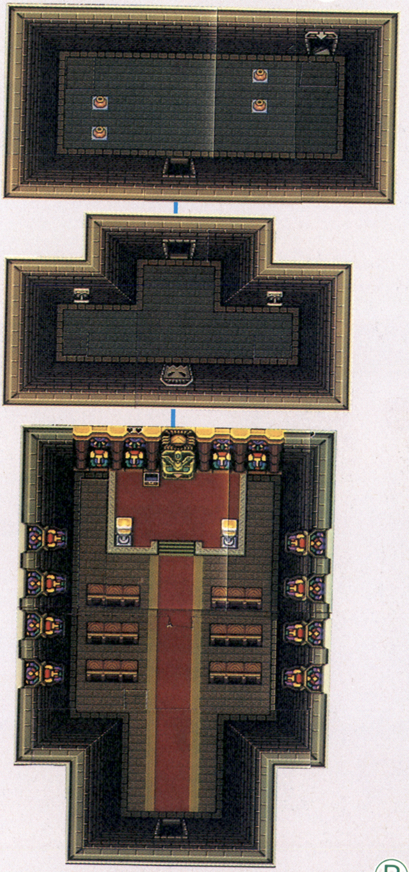
MAP

ハイラル城 2F 〜 教会

地形的には、ほとんど迷うことなく進めるダンジョン

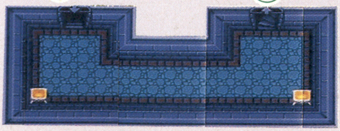
1F

Ⓒ



▼外へ

Ⓑ Ⓐ



レバーをミスると!!

レバーのトラップで、不正解の方を引くと、ロープの集団がドーッと降ってくる。かなりやっかいなことになるけど、一回ミスれば、2度目はもう大丈夫。



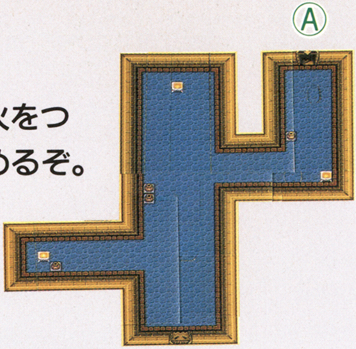
◀はやく正解のレバーを引いてしまいたい!



▶いきなり降ってくるロープの大群!

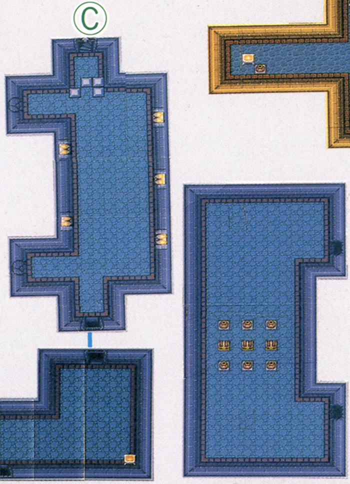
2F

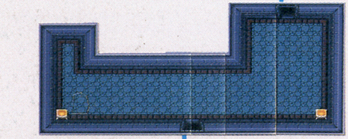
2階は1フロアのみ。灯ろうに火をつけて明るくすれば、サクサク進めるぞ。



B1

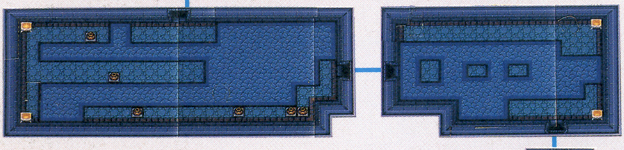
迷路のような部屋もあったりして、けっこうヘビィだ。

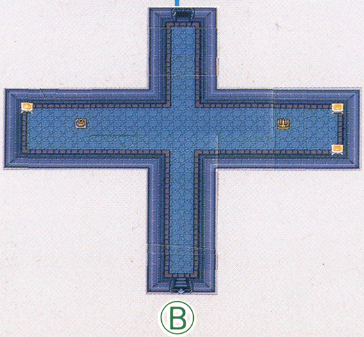




この部屋は

左の部屋は、地下1階のどこかから通じているんだ。すぐに見つけられるはず。





宝箱を忘れるな！

教会にあるものを含めて、2つの宝箱がある。取り忘れのないようにしよう。



教会～カカリコ村周辺



▲アグニムのおかげで、すっかり有名になった

おたずね者になってる

村の中の立て札を見ると、なんとおたずね者になっているではないか!!

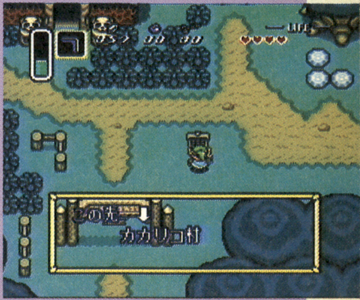
とはいえ、特定の人に話しかけない限り、自由に村の中は探索できるので心配はいらない。たとえ兵隊を呼ばれたとしても、弱いヤツらがチョコチョコっとくるだけだからいいけどね。

家や店がいっぱいある

神父さんが印をつけてくれたカカリコ村へ。長老のサハスラーラを探しにやってきた。

家やお店がいっぱいある、楽しそうな村だぞ。とりあえずはすべての家に入ってみよう。


◀マップに印がついてるからいいね



▲これが村の入口。何か楽しいことが待っていそうだね

15秒の壁をいかに破るか悩んだ末の結論は……

「15秒以内にゴールインすればいいものをくれる」という迷路。何度トライしても15秒ってのはちょっと無理っぽい。でも、ズルして柵をピョーンと飛び越えちゃえば、ラクにクリアできるはず。ハートのかけらがもらえるぞ。



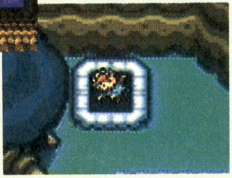
◀柵を飛び越えても、ゴールはゴール。いいものがもらえる

洞くつの中は何もない……

村の洞くつは、目ぼしい物はないけど、奥の上には宝箱がある。ここに行くには、外の井戸から落ちるしかないんだ。
宝箱の中は、重要なアイテムが入っているぞ！



◀これが洞くつの中、壺はあるけど、特にいい物はないぞ



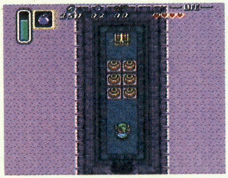
▶井戸の中に飛び込めば、洞くつの上のフロアに行けるんだ

盗賊の隠れ家跡でアイテム充実

占い屋、トバク屋、道具屋など、冒険に役立つ（トバクはあまり役に立たないけど）お店がいっぱいある。
特にオイシイのは、盗賊の隠れ家の跡。地下に宝箱のある部屋があり、さらに奥の部屋に行けば、宝箱がいっぱいあってウレシイぞ。
アイテムを充実させる意味でも、必ず行きたいところ。



◀ブロックを動かして宝箱を取る



◀さらに奥の部屋にも宝箱がある

足がメチャ速いヤツ

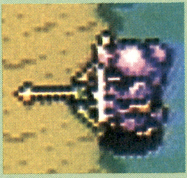
話しかけると全速力で逃げるヤツがいる。とても追いつけやしないけど、走ることができればね。



▲赤い服の男の速さはハンパじゃないぞ。いつか追いつこう！

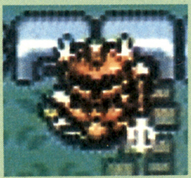
新たに登場する敵キャラ

弓兵士（青）



▲弓を撃ってくる。飛び道具を放つ初の敵キャラ

槍兵士（赤）



▲攻撃範囲は剣よりも広く、そして強い

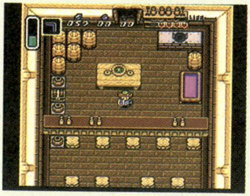
カカリコ村〜東の神殿周辺

酒場の裏から入れるぞ！

酒場は、表から入ると特に何もないけれど、裏から行くと、宝箱の中にビンが入っている。

全部で4つしか手に入らないうちのひとつが、ここで手に入る、というわけだ。





▲裏口は扉が見えないけど、入れるんだ

虫取りアミをくれる子供がいる

病気で寝ている子供は、虫取りアミを貸してくれるぞ。これさえあれば、ハチや小さな妖精をビンに入れておくことができるんだ。

ビンを持っていないと、アミは貸してくれない。酒場の裏口か、路上でビンを売ってるオジサンから買おう。

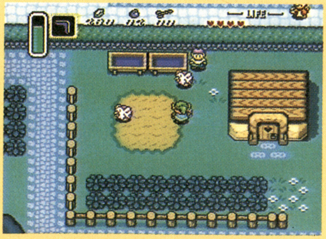


アミとビンがあれば、ハチや妖精が取れる

東の神殿って……

どうやらこの村には長老はいないようだ。

ニワトリ小屋の子供に話を聞くと、東の神殿に長老がいることを教えてくれる。しかも、地図に印までつけてくれるんだ。まったくエライ子供だね。



▲この子のおかげで神殿に行ける

神殿の周りは新しい敵が！

子供が地図に書いてくれた場所を頼りに、東の神殿へと向かおう。

城の北側のルートをとるか南側のルートをとるかはキミ次第。北のルートなら魔法屋、南のルートなら占い屋と雑貨屋の近くを通って行けるぞ。

神殿の周りには、今まで見たことのない敵キャラがいっぱいいるぞ。なかでも、特に気をつけなくちゃならないのが、バズブロブだ。こいつには直接攻撃は禁物。間接攻撃用の武器がない時は逃げるに限る。



▲彫像だと思いウカツに近づくと、攻撃を仕掛けてくるヤツ



▲剣での攻撃は通じない。マスターソードなら……

新たに登場する敵キャラ

ピース



▲す速く横移動するカニのモンスター

バズブロブ



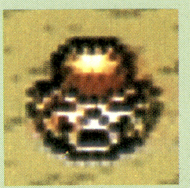
▲近づいてはダメ。遠距離から攻撃しよう

ゾーラ



▲川や湖に住む。口から火弾を撃ってくる

オクタロック



▲岩を吐くタコのモンスター。けっこうす早い

アモス



▲近づくと、バウンドしながら体当たり攻撃してくる



東の神殿～ハイリア湖

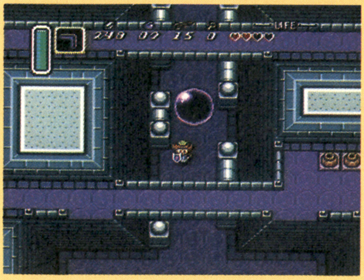
長老、サハスラーラの話を聞こう！

神殿の建物に入る前に、長老のいる小さな建物に入ろう。そこには、長老サハスラーラがいる。

7賢者のひとりである彼の話を聞けば、これから何をしたらいいかがすべてわかるはず。



▶3つのペンダントを集めなければマスターソードは手に入らない



▲いっきに抜ければ、大玉は出てこないんだけどね

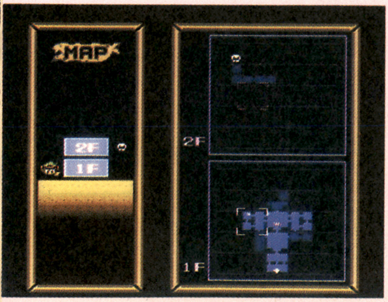
ワナがいっぱい

この神殿あたりから、フロアをクリアするのにいろいろなワナが仕掛けられているパターンが多い。入口を入るといきなり3つの扉。それを越えると大玉が転がってくるトラップだ！

マップとコンパスを手に入れろ

マップとコンパスを手に入れれば、ダンジョン内の状態と、ボスのいる場所まで表示されるんだ。

ボスの部屋にいく前に、すべての部屋をクリアしたかどうか確認してからにしよう。



◀ボスは2階の左上の部屋。まだまだ道のりは長そうだぞ



▲この間合いでは斬れないぞっ！
骨を投げてくるヤツもいるぞ

跳ねるスクルフォス！

ガイコツのモンスター、スクルフォスは、剣に合わせて跳んで逃げるんだ。
しっかり間合いをとっても寸前のところで避けていく憎らしさだ。
壁に追いつめたり、飛び道具を使ったりしてやっつけよう。

バブル

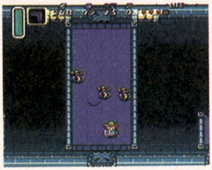
ドクロの周りを炎が包んでいる不死身のモンスター。あることをすれば利用価値のあるヤツに！



▶こいつを倒すことは不可能。逃げるか!?

リーバは超ザコキャラ？

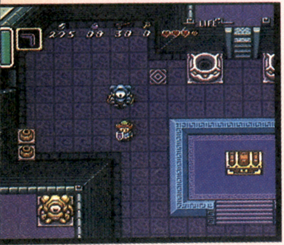
集団でウネウネしている軟体生物。動きはノロイし一撃で倒せるし、こんなにラクなヤツも珍しい。行く手を防ぐ、単にジャマなだけ。



▲魔法の粉をかけてみてもムダなだけだったりする

アイゴールは手強いぞ

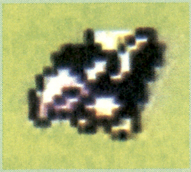
ロボットのようなひとつ目モンスター。こいつは目を開けている間しか、こちらの攻撃は効かない。
緑と赤がいて、赤の方は、弓矢攻撃しか受けつけない。どちらにせよかなりやっかいな敵だ。



▲近づくと、目を開けて追ってくる。思わず遠周りしたくなっちゃう

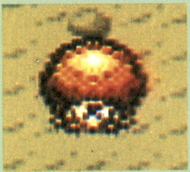
新たに登場する敵キャラ

クロウリー



▲遠くからいきなりヒューンと飛んでくるぞ

オクタバルーン



▲打撃を与えるとはじけて、子供(？)をたくさん生む

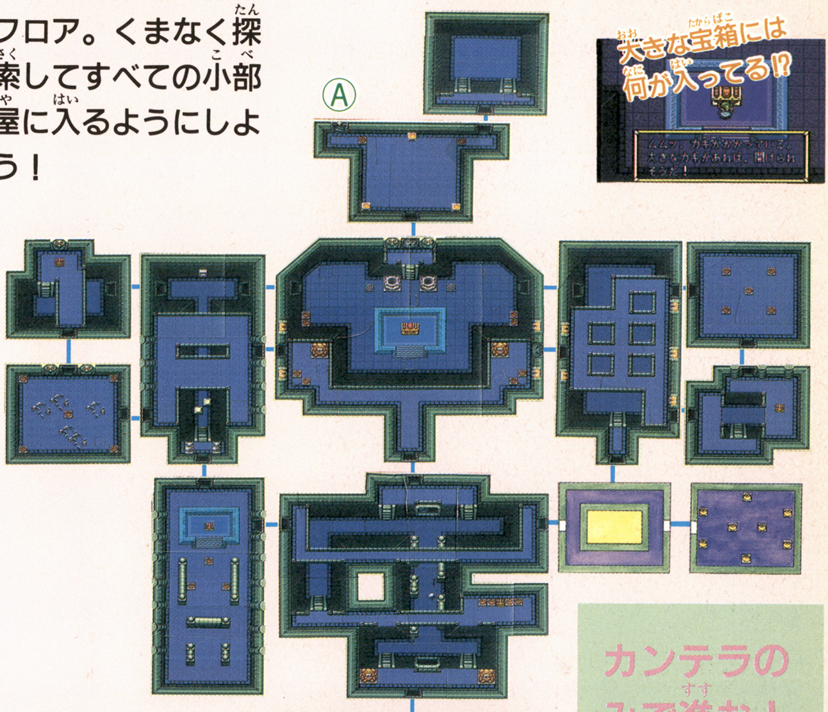
MAP

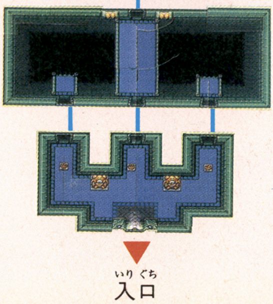
東の神殿

勇気の紋章が刻まれたペンダントのある神殿だ

1F

かなりの広さがあるフロア。くまなく探索してすべての小部屋に入るようにしよう!

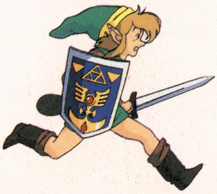


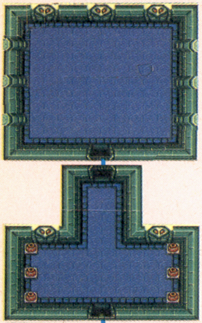


カンテラのみで進む!

灯ろうのない部屋が2つもあるぞ。

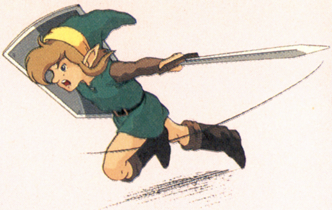




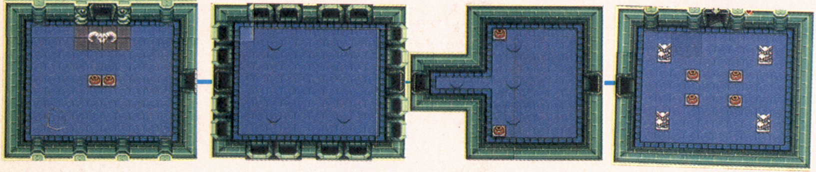


2F

ボスのいるフロア。トラップも多く、抜けるのに時間がかかりそうだぞ！

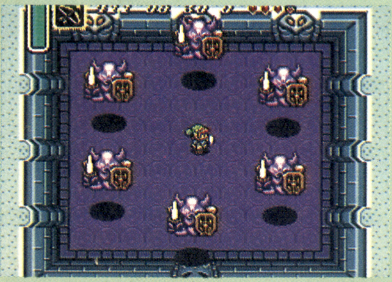


Ⓐ



テグアモスと対決！

飛び跳ねながら輪をつくり、囲み込もうとしてくる６体のボス。１体ずつ倒していけばいいんだけど、最後の１体になると赤くなって踏みつぶし攻撃を仕掛けてくる。



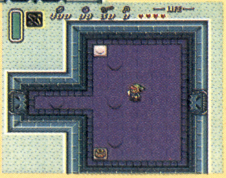
▲初めてのボスキャラとの対決だ

頭を使う!!

玉が転がってくる合間を見極めながら、床のスイッチを踏まなければならない部屋や、アイブールがスイッチの上にいる部屋など…。落ち着いてひとつひとつクリアしよう。



◀４つのうちひとつが正解のスイッチなんだ！



▶壺をどかさなければスイッチは踏めない

あやしの砂漠〜砂漠の神殿

力の紋章を求め、あやしの砂漠へ！

東の神殿をクリアした後、サハスラーラに会い、話を聞けば、いろいろと役に立つ話を聞かせてくれる。ひとつひとつが重要なメッセージなので聞き逃しのないようにしよう。

とりあえず、次は砂漠の神殿に向かうんだ！



▲サハスラーラはペガサスの靴をくれる

ほこらに入ると、アジーナが！

あやしの砂漠に入り、右上の方に行くとほこらがある。そこには、7人の賢者の血を引く老人アジーナがいる。アジーナは、ムドラの書についての話を教えてくれる。壁の向こうにはハートのカケラも隠れているぞ！



▲ムドラの書があれば、古代文字も読むことができる！

書の家へ行き、ムドラの書入手

アジーナの言う通り、書の家に行くとムドラの書らしき本が、無造作に本棚の上に置かれている。

本棚を押しても引いても取ることはできない。

なにかのアイテムを使うわけでもないし、さて、どうすれば手に入れることができるんだろう。考えてみよう。


◀あんなところに置いてある。不用心だなあ


◀おっと、ムドラの書が床に落ちたぞっ！

神殿の入口が開いた！

砂漠の神殿の入口は、彫像のような岩でふさがれている。石板を読むと、何やら古代文字が刻まれているが、ここであるアイテムを使うと、入口が開けるんだ。石板の前でなにかをすると、地鳴りとともに岩が動き、入口が現れるグラフィックは、かなり見ものだぞ。

ちなみに、一度入ると再び入口は岩で閉ざされてしまい、出られなくなる!?



▲ガガガガーッと岩が動いていくんだ

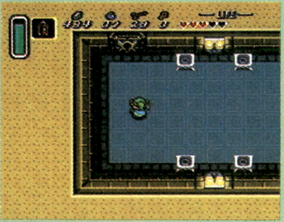
行き止まりか!?

神殿の中での一番のポイントは2階の奥。行き止まりになってて、先に進めない場所だ。マップを見ると先があるはずなんだけど、ここは……。

まずは自分でいろいろと試してみたいところだけど……。



◀さあ、ここから先に進むには、いったいどうすればいいのか？



◀これで、ボスの部屋へと行くことができるわけだね！

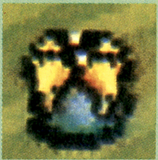
新たに登場する敵キャラ

デビラント



▲アリジゴクのモンスター

ポ　ポ



▲土の中から沸き出てくるヤツ

ゲルドマン



▲土の中からいきなり出現するヤツ

テンドル



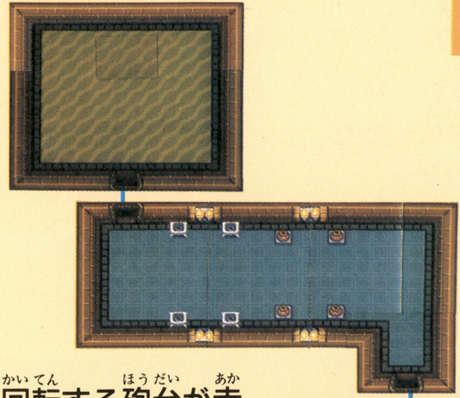
▲砂漠にいる鳥。自分の周囲を回る

MAP

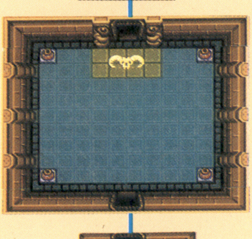
砂漠の神殿

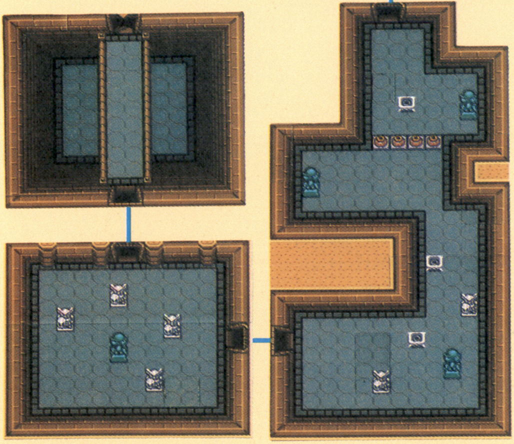
力の紋章が刻まれたペンダントがある神殿だっ!!

2F

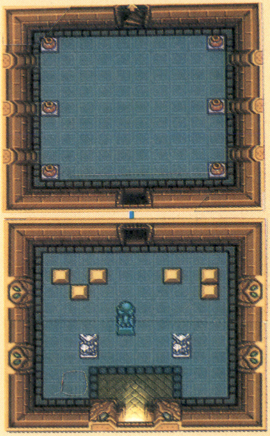


回転する砲台が赤いレーザーを撃ってくる。シューティングのノリだ。





1F



カギを手に入れろ

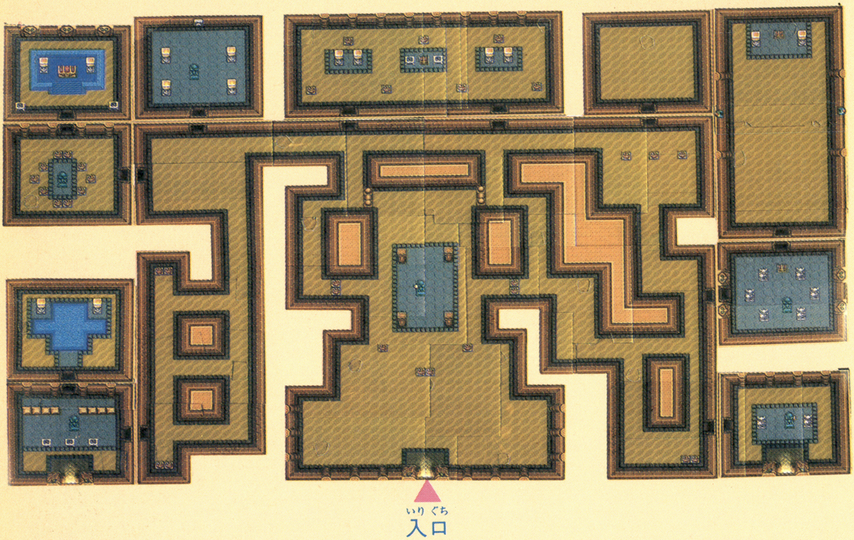
台の上にあるカギはどうする？



▲頭脳テクが生きるぞ

B 1

左下にある部屋には小さな妖精が2匹飛んでいる。スクロールで何度でも復活するから体力回復に便利だ！

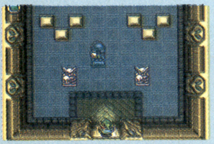


バルコニーから入る

地下1階から丘に出て、そこから1階に入るんだ！



◀1回、外に出ないと1階には行けないんだ



◀建物の中からでは1階の入口には行けない

ボスはラネモーラだっ!!

この神殿のボスは3匹のラネモーラだ。砂の中からランダムで出現するが、出る直前に地面がモコモコッと動くので、そこを見切るように。



願いの滝〜ヘブラ山

女神様にお願いしよう！

水カキを持っていれば、川を泳いでいろいろなところに行ける。ハイリア湖とヘブラ山中央の滝の中には、それぞれ女神様がいる部屋があって、願いをかなえてくれるぞ。

アイテムのパワーアップなど、ぜひやっておきたい場所だ。



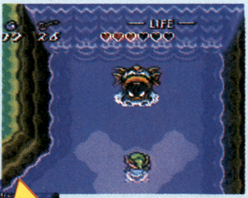
▲女神様の言うことを聞こう

ゾーラの巣で水カキを買おう！

水カキを手に入れるには、ヘブラ山の右奥にあるゾーラの巣に行かなければならない。

川の浅い部分を歩いて、奥へ奥へと進んでいく。けっこう長い道のりだ。

でも、500ルピー持ってないと買えないんだ。



▶どデカイゾーラが登場。襲ってこられたら、タマらないところだね



◀500ルピーはちょっと高めだけど、これは絶対に手に入れておかなければならないぞ

アイスロッド入手

「ハイリア湖の東の洞くつに役立つアイテムが……」という話を、サハスラーラや占い屋で聞いていたはず。

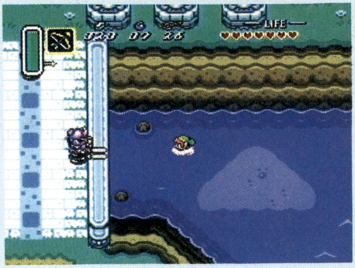
実は、この洞くつはある事をしないと左から入ることができないんだ。

とにかくここで、アイスロッドが入手できるってわけ。



▲普通に入ると妖精がいる

橋の下にも行けるんだ!



▲ハイラル城前の橋の下に入ると……



▲画面が切り替わるんだ!

水カキを手に入れると、もう自由に川の中を泳ぎ回れるんだ。おまけに川の中のワープゾーンも使えるぞ。

今まで行けなかった所も行けるぞ。ハイラル城前の橋の下にだって行けるんだ。

ここに行くと、ある重要なアイテムが手に入るぞっ!!

砂漠の神殿をクリアした時にもらえるパワーグラブや、この水カキのように、アイテムを手に入れたことにより新しい場所に行けることがある。積極的に冒険しよう!

ヘブラ山へ行こう!

さあ、次は最後のペンダントを手に入れるため、ヘブラ山へ向かおう。

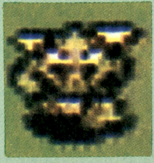
山への入口は、ヘブラ山の左はしから。いきなり洞くつになっていてつらいぞ!



▶勝手に入るな、とか言われちゃってもねェ

新たに登場する敵キャラ

デッドロック



▲すごく固い。不死身なヤツ

テール



▲せわしく動きまわるゲジゲジ

テクタイト(青)



▲ひとつ目のピョンピョン跳ぶヤツ

テクタイト(赤)



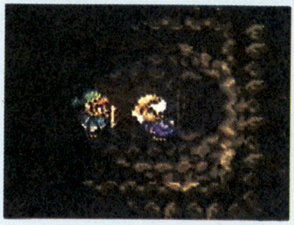
▲ヘブラ山の右の方にしかいないぞ

山の洞くつ

山の通路は全部で6。出口は9！

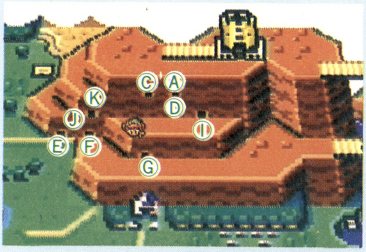
山頂に出るためには、通路の迷路を抜けていかなければならない。

カンテラの灯りだけで行かなくてはならない通路なんかもあって、かなり苦労しそうだ。マジカルミラーをくれるおじさんや、宝箱もたくさんあるぞ！



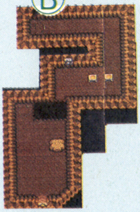
▲このおじさんの孫娘もアグニムによって捕えられてしまったらしい。おじさんにも賢者の血が？

MAP



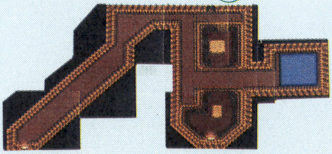
すべての迷路をクリアしよう

B

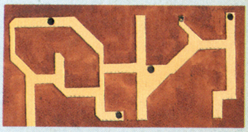


A

B

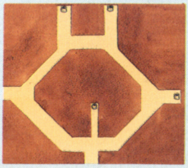


C D

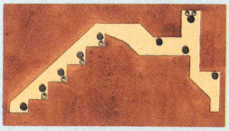


E F

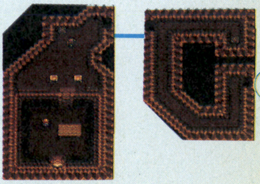
H



I



J K



H

G

まよいの森

マスターソードの眠る森だっ!!

マスターソードや、魔法の粉の元となるキノコ、ハートのカケラのあるほこらなど、秘密がいっぱいの森。

ムドラの書と3つの紋章を持って、マスターソードを取れば、森全体をおおっていた霧が晴れ、うっすらと日光がさしてくる。いろいろと探索してみよう。



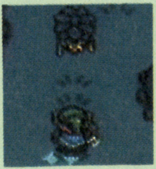
▲3つの紋章のペンダントと、ムドラの書を持っていないと、マスターソードは手に入らないんだ



◀キノコを手に入れたら、すぐに魔法屋のオババのところに持っていこう！

新たに登場する敵キャラ

ヘイジー



▲草が生きてる？と思っちゃうヤツ

ピック



▲体当たりしてきてアイテムを盗む

ヘラの塔

ヘラの塔の入口はどこ?

ヘブラ山山頂にあるヘラの塔。3つめのペンダント「知恵の紋章」がこの塔に眠っている。

山頂にでて注意をひくのは、ハートのかけらが見える岩と、右の方にある青いマス。この青いマスが老人の言っていた魔法陣だ。試しに入ってみると一瞬画面が白くなり、暗〜い雰囲気の世界にでてしまう。ここにいる2人の人物(?)の話を聞いた後、マジカルミラーで元の世界に戻れば、ヘラの塔の入口がわかるはず。



▲キミの姿も変わり、使えるアイテムも限られてしまう



▲このハートのかけらが取れれば、ヘラの塔は目の前だ!

全6フロアの立体ダンジョンだ

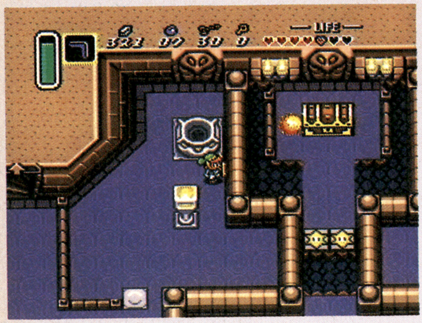
塔に入って取りあえずⓍを押そう。すると1〜6階まであるダンジョンの規模に驚くだろう。しかも、入口からクリスタルスイッチの仕掛けが登場してくる。クリスタルスイッチは衝撃を与えると、青とオレンジのブロックを交互に出し入れする。そして、そのスイッチの効果はダンジョンの全フロアに影響を与えることも覚えておこう。また、落とし穴や、地形を変えるスイッチなどのトラップが全フロアに施されているぞ。登場する敵も動きが速かったり、耐久力が強くなっている。



▲クリスタルスイッチの玉の色と同色のブロックが引っ込んだ状態になっている

ムーンパールは必ず手に入れよう

この塔のどこかにムーンパールが隠されている。ムーンパールを持っていれば、闇の世界でも元の姿のままでいられる。後半の冒険には必要不可欠のアイテムだ。きっと大切にしまわれているはず、大切な物をしまう場所と言えば……。



▲この辺が怪しいけど、周りは落とし穴だらけ。どうすれば近づくことができるのかな？

足場の悪いフロアでデグテールと対決！

最上階にはやはりボスがいた。全身金ピカで見た目どおり、体のほとんどが堅い殻で覆われている。しかも、ボスとの戦いの場は一歩踏み外せば、下のフロアへと落ちてしまう。落ちるとボスに与えたダメージが無効になってしまうぞ。弱点さえ見つければ、回転斬り5回で倒せるぞ。



◀弱点を見つけるためには、ボスのあらゆる部分を攻撃しよう



◀ボスにはじかれると5Fに落っことされてしまうぞ

新たに登場する敵キャラ

スタルフォス(赤)



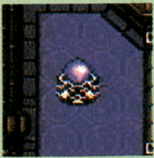
▲離れていると骨を投げてくる

コドンド



▲ときどき立ち止まって火を吐く

ポーン(青)



▲ダンジョンにしかいないタコ

ポーン(赤)



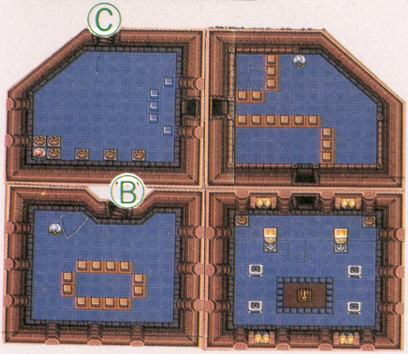
▲青よりも耐久力が高い

MAP

ヘラの塔

落とし穴の位置はスイッチを踏むと変わるぞ

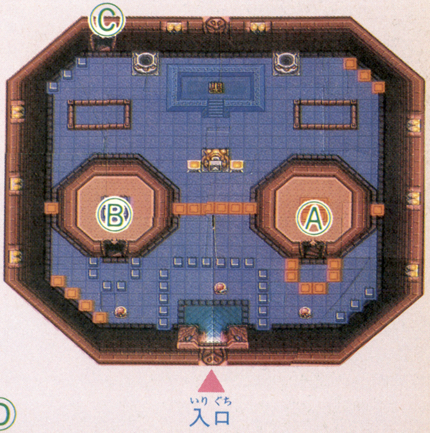
1F



ここは4つの小部屋に別れている。左上の部屋は、飛んでくる床をすべて壊さないと扉は開かない。

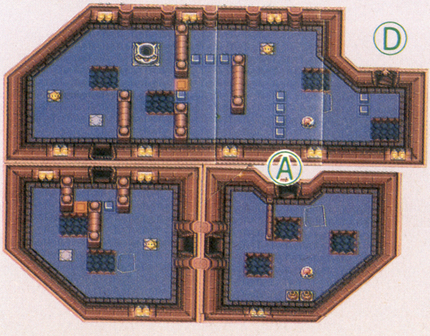
2F

入口はここにある。クリスタルスイッチによって、行ける階段が制限される。



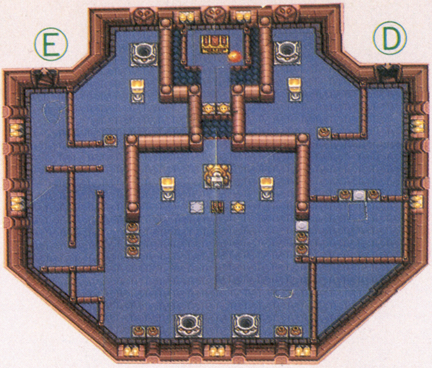
落とし穴が初めて登場する。しかも敵のポーンは、剣で攻撃すると弾力があり自分も弾かれてしまう。落とし穴をうまく使えば、敵を一発で片づけられるぞ。

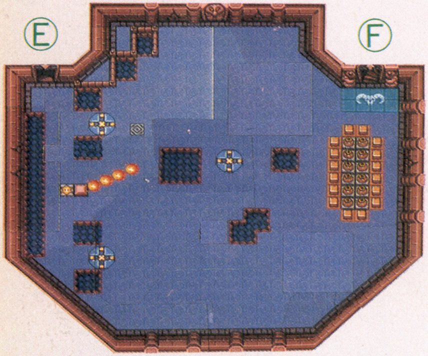
3F



4 F

フロアの中央奥に大きな宝箱がある。が、行く手には落とし穴があるので取りに行くことができない。このフロアからは無理かな？



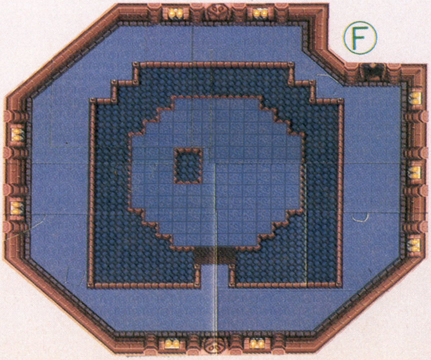


5 F

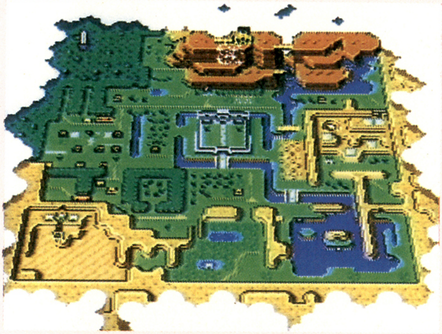
吹き抜けになって広いフロアだけど、落とし穴や火柱、クッションがあって油断すると４Ｆに落ちるぞ。下り階段の近くにワープタイルがあるのが気になる。

6 F

ボスのいるフロアだ。中央だけ一段低くなっていて、まるでノーロープリングみたいだ。十字ボタンを常に中央に向けるつもりで。



ついに3つのペンダントを入手



▲3つのダンジョンで3体のボスを倒したキミをマスターソードは待っているぞ

勇者の証がすべてそろったぞ

ヘラの塔をクリアーすれば、勇気・力・知恵の3つの紋章がすべてそろい、マスターソードを手にすることができる。さっそく、まよいの森へ行こう。もしかしたらキノコを探しているうちに偶然、そのありかを見つけた人もいるかな？

マスターソードまでの道のり

ヘラの塔からまよいの森までの最短コースは、ヘブラ山の左にある長い階段を降りたところの洞くつだ。マップはP40に載っているぞ。この洞くつを抜けると、ヘブラ山入口の一段上にでる。そこから北に向かって歩くと、木こりのAさく、Bさくに会える。ちょっと寄り道して話ぐらいしてもいいんじゃないかな？

Aさく、Bさくと別れたら西(画面左)に行こう。すると画面がモザイクになり、霧のかかったまよいの森に到着だ。森の中に剣のような物が何本も見つかるけど、試しに抜いてみるとほとんどがニセ物だ。

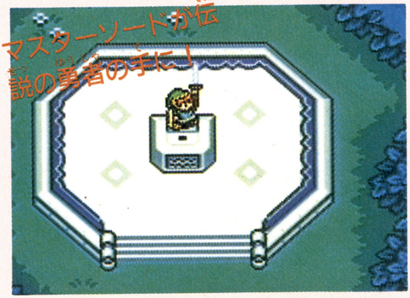
本物のマスターソードは、まよいの森の奥の奥にある。P41のマップを見てマスターソードを探しだそう。



◀全体マップでみると近いけど、まよいの森は簡単には抜けられないぞ。一番下の写真と同じ所を探せば本物のマスターソードが見つかる

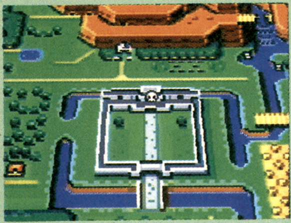
マスターソードが輝く時が来た！

動物たちが行きかう森の奥にマスターソードはあった。古代ハイリア文字の彫られた石碑には、キミが訪れるのを待っていたようなことが書かれてあった。おもむろに剣を手にするとまばゆい光が辺りを照らし、森にかかっていた霧すらも晴らしてしまう。



次の目的地はハイラル城

マスターソードを手に入れたことを誰かに報告した方がいいだろう。長老のサハスラーラにするか、教会の神父さんとゼルダ姫にするか……。ところが、意気揚々と森をでるとんでもない事件が起きるんだ。いったいどんな事件なのかはキミ自身の目で確かめてほしい。



▲事件直後の全体マップ。とりあえずハイラル城へ急げ！

退魔の剣マスターソードに秘められた力

マスターソードは神のお告げによって古代ハイリア人が造った。真の勇者にしか使えず、逆に真の勇者が使えば計り知れない力を発揮する。例えば、3種類の魔法はすべてマスターソードに力を集中して威力を発揮するし、勇者が無傷の時はソードを振るだけでビームを発射し、敵を攻撃することができる。他にも隠された力があるかも…。



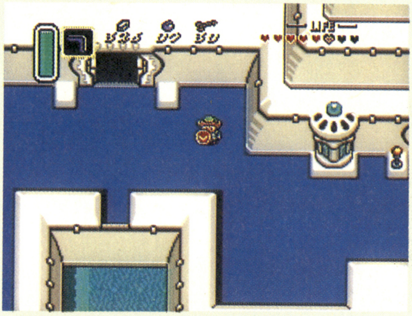
◀マスターソードを持つ者だけが使える魔法



◀これなら敵から離れて攻撃ができる

司祭の塔

悪の司祭アグニムはどこだ



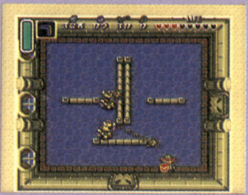
賢者の血をひく7人の娘を次々と生けにえにしていた、悪の司祭アグニムを倒す時がきた。
全体マップを見ると、アグニムはちょうどハイラル城の中央にいるらしい。ところが、城のどこを探してもアグニムは見つからない。もしやと思い玉座の後ろも調べたが、飾り棚はキミ1人の力では動かない。では一体どこに？　ここであせってはダメだ。もう一度、落ちついてハイラル城の全部を探せば1カ所どうしても行けなかったところが見つかるはず。



◀司祭の塔は地上7Fまである。ハイラル城のどこかにあるぞ

激戦！司祭の塔

司祭の塔に入ればⓍでマップを見ることはできるけど、マップやコンパス、大宝箱といったダンジョンアイテムはない。その代わりといっては変だが、最上階までは一本道で迷うことはなく、ほとんどの部屋でアグニムが操っている兵士たちが襲いかかってくる。最上階にいるアグニムまでは20人以上の兵士がキミの行く手に立ちはだかるぞ。ライフ回復の準備を忘れるな。



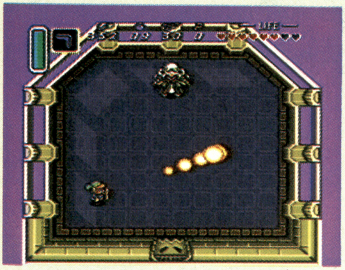
◀ゼルダ姫救出時に戦った鉄球兵士が2人！



◀攻撃方法が全員違うから手ごわいぞ

手遅れか！ ついにゼルダ姫が！

襲いかかる敵をなぎはらい、ついに最上階までたどりつくとそこには、ゼルダ姫をさらったアグニムが待ちかまえていた。アグニムはキミの目の前でゼルダ姫を生けにえに、闇と光の世界を結ぶ封印を解く儀式を行う。その間キミは、金縛りにあったように動けず、ただ見ているしかないんだ。アグニムはゼルダ姫を生けにえにすると、カーテンを通り越してテレポートしてしまう。入ってきた扉は閉じたまま、ということはどこかに抜け道があるのでは？



▲アグニムの魔力を利用するっていうのはいったいどんな方法……



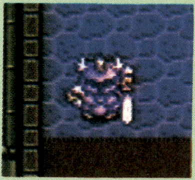
◀生けにえにされたゼルダ姫は助けられないのか

悪の司祭アグニムとついに対決だ！

アグニムの逃げ場所を見つけ、ついに追いつめることができた。ところが、弓やばくだん、マスターソードのビーム攻撃すらもアグニムには通用しない。直接攻撃すれば自分がダメージを受けてしまう。一体どうすればアグニムにダメージを与えられるんだ？　長老の助言「やつの魔力を逆に利用するのじゃ」は何を意味するのか？　退魔の剣マスターソードはアグニムの魔力に勝てるのだろうか？

新たに登場する敵キャラ

青兵士(2)



▲よく見るとカブトや武器が変わっているぞ

キースG



▲大きな一つ目に翼が生えた不気味なコウモリ

赤兵士(2)



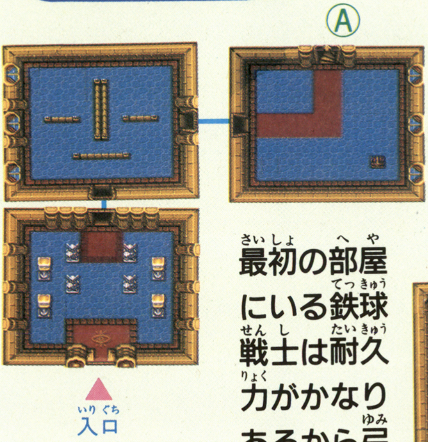
▲剣より長いヤリで攻撃してくるぞ

MAP

司祭の塔

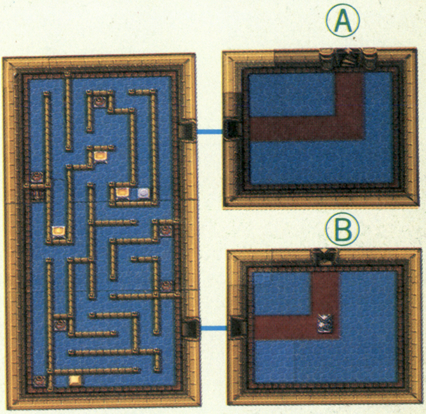
謎や仕掛けは大したことないけど敵の数が多いぞ

2F

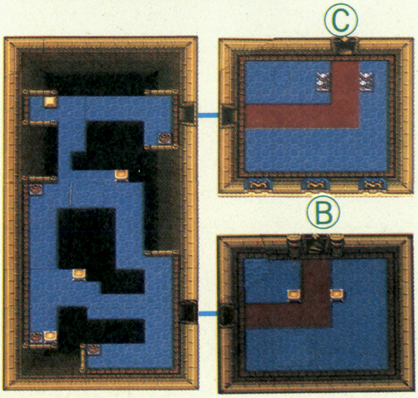


最初の部屋にいる鉄球戦士は耐久力がかなりあるから弓で倒そう。

3F



4F



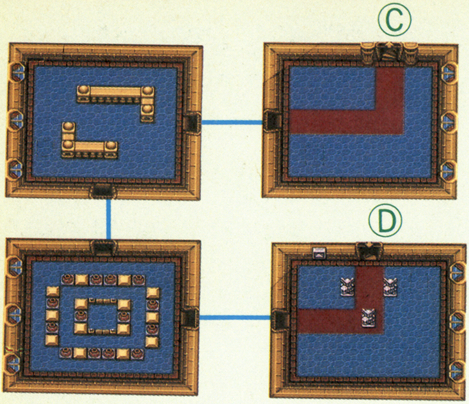
3、4Fは暗闇だ

写真ではすべてのマップが明るくなっているけど3、4Fはカンテラを使わないと暗闇だぞ。



◀突然、矢が飛んできたり足場がなかったりするぞ

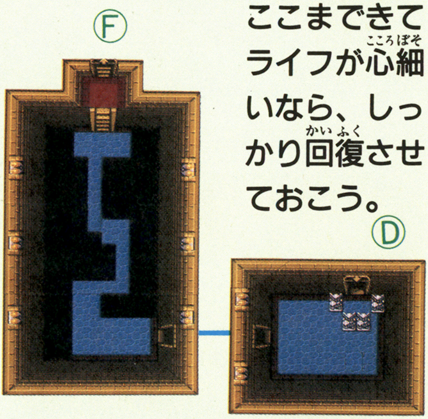
5F



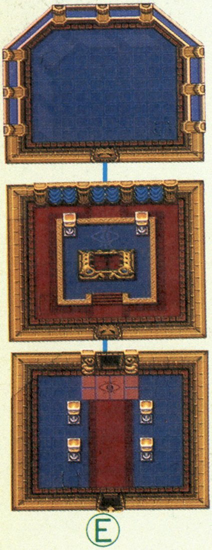
5Fからは窓があるのでフロア全体が見れる。この辺からフロアにいる敵を全部倒さないと、扉が開かないようになる。

6F

ここまできてライフが心細いなら、しっかり回復させておこう。



7F



サハスラーラからの重要な助言



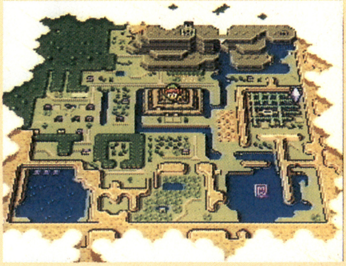
▶司祭を倒すヒントかも？

5F最初の部屋にはもうおなじみになったメッセージブロックがあるから聞いておこう。

闇の世界へ…

これが闇の世界だ

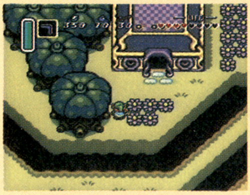
アグニムによって光の世界と闇の世界は再びつながってしまった。以前にもヘブラ山の魔法陣を使って来たことがあるが、これからはハイラル城の入口からも闇の世界に行けるようになった。とりあえずⓍでマップを調べてみると光の世界とは細かい所が変わっている。この細かい違いが謎を解く鍵になるのかも……。



▲一番目立つ違いはハイラル城がピラミッドになったこと

どこがどう変わったか探検しよう

全体マップを見ると次の目的地は闇の神殿だけど、そこへ行く前に少し探検してみよう。自分の家や魔法屋はあるのか？ ちょっと興味あるでしょ。危なくなったらマジカルミラーで逃げられるしね。



▲魔法屋は道具屋に変わっている



▲ねがいの池がわざわいの池に変わった

クリスタルを集めろ



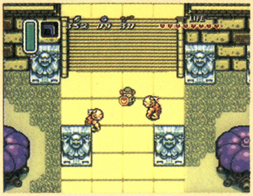
▲クリスタルは全部で7つ、ゼルダ姫もクリスタルになっている

闇の世界でステータス画面を開くと、今まで、ペンダントが表示されていたスペシャルアイテム欄がクリスタルに変わっている。これにはアグニムが生けにえにした、7人の娘が閉じ込められている。最初のクリスタルは闇の神殿にある。これからが本番だ！

敵キャラはかなり不気味だぞ

闇の世界は魔族の世界だけあって、敵キャラもいっそうグロテスクになっている。光の世界のモンスターと比べると、耐久力はたいして変わらないが、攻撃力が格段にパワーアップしている。できる限り戦闘はさけたい。

光の世界と闇の世界で似ているのは地形だけじゃない。敵の動きや攻撃方法が、光の世界にいる敵と同じ者がいるのに気づくはず。つまり、2つの世界に対応した敵を見つければ倒すのも楽になるぞ。



◀ピラミッド前には敵がウヨウヨいるぞ



◀光の世界の敵と似たのもいるぞ

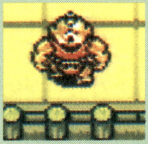
新たに登場する敵キャラ

クー


▲人間みたいだけど口から火を吐くぞ

ローパー


▲跳ねながら近づいてくる

ヒノックス


▲一つ目の巨人、爆弾を投げてくるぞ

スラロック


▲光の世界のタコと同じ動きをする

クリーピー


▲口から小型の爆弾を落としてくる

ガプラ


▲植物から進化した人喰い花

モリブリン


▲ヤリを持ってウロチョロしている

キューネ


▲角の生えたカラス。動きが速い

ライクライク


▲長い触手を使っていろんな物を盗むぞ

タロス


▲先の丸まった長い棒で突いてくる

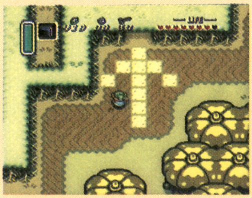
スカルヘッド


▲ドクロ型の岩や、草の下にいる

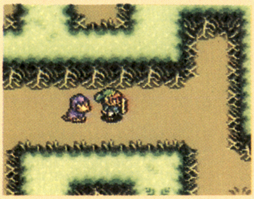
闇の神殿

生け垣の迷路に囲まれた闇の神殿

闇の神殿は、光の世界では東の神殿があった場所にある。だが、闇の神殿への道には生け垣の迷路を抜けなければならない。でも、画面を注意して見れば、迷路の入口付近の地面に矢印らしき模様がある。これを信じて進めばなんとか迷路は抜けられるはず。迷路を抜けると、サルキッキと名乗るサルがついてくる。ルピーをねだるけど、連れてくときっと役に立つぞ。



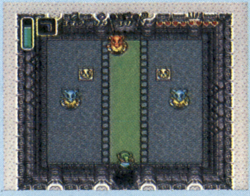
◀わざとらしいけど信じてみよう



◀ダメージを受けると逃げちゃうぞ

攻略のポイントは弓矢

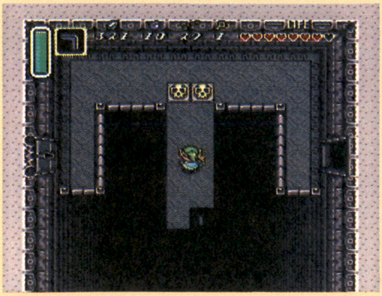
この闇の神殿の攻略に活躍するのが弓矢だ。赤アイゴールのように弓矢しか効かない敵や、ダンジョンの仕掛けを解いたりと出番が多い。くれぐれも弾切れには注意！



▲剣でも倒せるが、弓矢を使えばノーダメージで倒せるぞ

ワナや仕掛けが続々登場

さすがに闇の世界だけあって、ダンジョンの造りも今までと比べものにならない。見たこともないワナや仕掛けにいくつも出会うだろう。でも必ず解決策があるから冷静に考えよう。



◀次々と床が抜け落ちてゆく通路。要はタイミングだな

ボスの仮面をはがすんだ！



▲まずは仮面をはがすことが先決！



▲か、仮面がはがれたぞっ！

闇の神殿のボスは、巨大なカエルのようなジークロック。攻撃方法は口から吐く分裂火炎弾と、とげのついた長い尻尾の2パターンだ。仮面の下から口が見えたら分裂火炎弾を吐き、尻尾を激しく振り始めたら尻尾攻撃の前兆だ。ボスの弱点だが、どうも頭につけている仮面が怪しい。先に仮面をはがす方法を考えよう。あの仮面には魔法は効かないから……。

ボスの仮面をはがす方法はわかった。でも、タイミングが合わず、うまくいかない時は、いったん光の世界に戻ってハイリア湖にある、幸せの泉（P30、31参照）に行くと解決策があるはず。幸せの泉に行けない時は先に願いの滝（P38、39参照）に行こう。

新たに登場する敵キャラ

パメット



▲裏返った時しか攻撃できない

コッピ



▲赤と緑2種類いる。自分と逆方向に動く

ヒップループ



▲正面からはダメージを与えられないぞ

スタルフォス（頭）



▲突然、降ってきて頭だけで攻撃する

コドンド（青）



▲ヘラの塔にいたのとは色違い

バリ（青）



▲空中を漂い、ときどき放電する

バリ（赤）



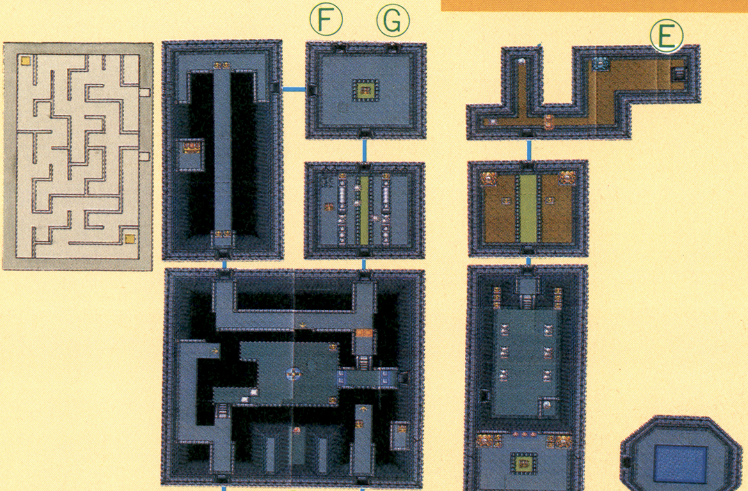
▲攻撃すると小さなフーセンに分裂する

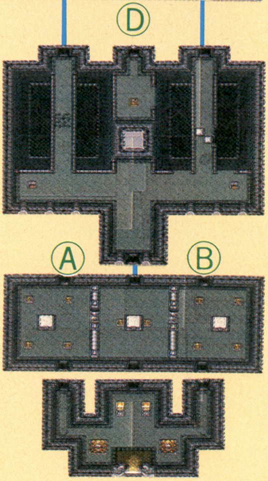
MAP

闇の神殿

「闇の世界」の序盤戦。敵も仕掛けも一段と手強いぞ！

1F





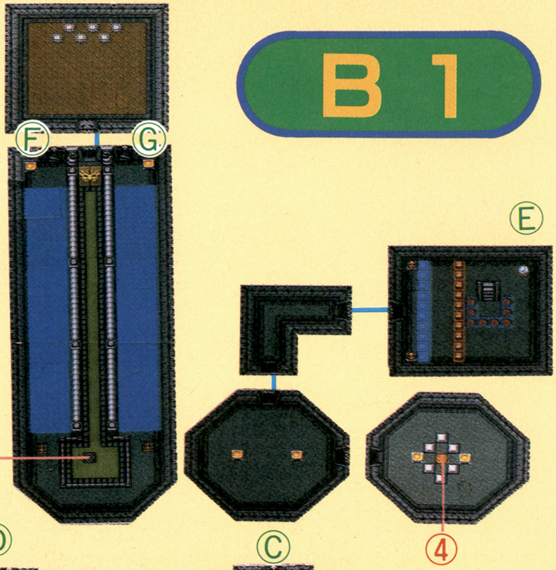
こんな所に妖精が

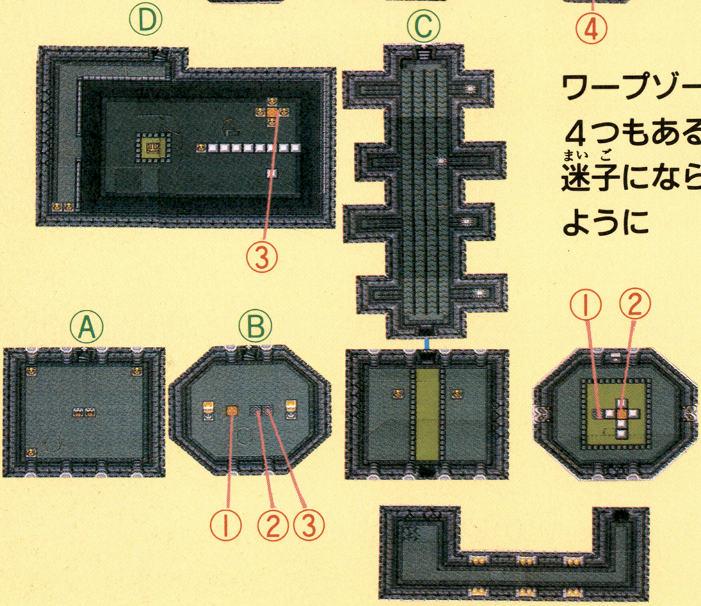
このダンジョンには妖精が3匹いる泉がある。ライフ回復はもちろん、開いてるビンがあれば捕まえておこう。



B1





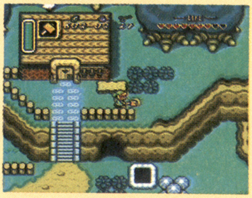


ワープゾーンが
4つもあるから
迷子（まいご）にならない
ように

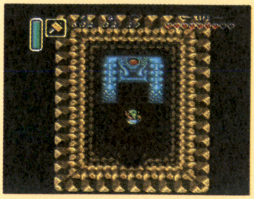
闇の世界〜光の世界

鍛冶屋の前にある井戸に入れる

光の世界で気になっていた場所が、マジックミラーとマジックハンマーのおかげでかなり行くことができるようになる。まずは、光の世界にある鍛冶屋の前の井戸に行ってみよう。今までジャマだった杭をハンマーで叩けば、井戸の真下に行けるはず。中に入ると怪しげな祭壇がある。ここに魔法の粉をふりかけると、小悪魔を目覚めさせることができる。でも悪魔を起こして大丈夫かな？



◀ここからジャンプすれば……



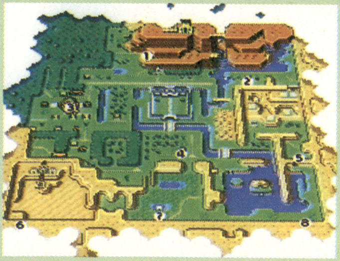
◀井戸に入った。さて、なにをしようか……

オカリナの秘密とは？

光の世界で、森の中で動物たちにオカリナを聞かせている少年の幻を見たことがあるかな？ 闇の世界でその森に行くと変な動物がいる。彼はオカリナを探してきてほしいとキミに頼んでくる。頼みを受ければシャベルを貸してくれるので、光の世界へ戻ってオカリナを探そう。オカリナは結局キミのものになるけど、そうなるまでのいきさつはここでは秘密にしておこう。



◀動物の広場のどこかにオカリナは埋まっている



◀光の世界ではオカリナを使うと移動が楽になる

まだまだある闇の世界の秘密



闇の世界では木がしゃべるぞ！

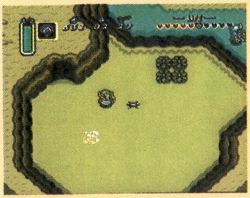
闇の世界に生えている木をよ～く見ると、なんとなく顔があるように見える。ところが実際にしゃべる木がいるというから驚きだ。しゃべる木を見分けるには、体当たりをすると口からばくだんを出したり、近くを通ると目を開いてキミのことを見たりするぞ。話しを聞く時はばくだんを出した後にくっつけばOK。

意味ありげな地形を探しだせ

闇の世界を冒険していると、岩や花がサークル状になっている場所が何ヵ所かある。こういう場所を見つけたら、とりあえずマジックミラーを使ってみよう。光の世界からは行けなかった意外な場所に行けるかもしれない。写真の他にもまだまだあるぞ。



◀これはハイリア湖にあるハートのかけら



◀こちらはあやしの砂漠付近

ボンバーメダルはここだ

3大魔法のひとつ、ボンバーのメダルも闇の世界からでないと取ることができない。これで3つの魔法はすべてそろっただろうか？ ここで確認のために、魔法のメダルの所在を書いておくので、まだ3つそろってないならば早めに取りに行こう。

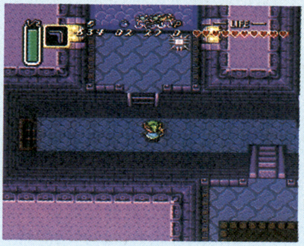
エーテル……ヘラの塔の左側にある石碑
ボンバー……あやしの砂漠入口付近の丘
シェイク……闇の世界にある「わざわいの池」



◀3大魔法の中で一番ハデな魔法だぞ

水のほこら

先に続く階段が見つからない！



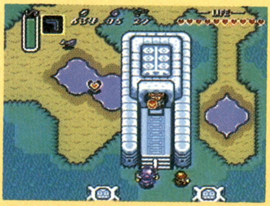
▲飛び降りることはできてもジャンプはできないし……

ひとつ目のクリスタルを入手すると残り6つのクリスタルの場所がわかる。闇の世界のダンジョンは難易度によってレベル分けされているから、次の目的地は素直に2番目の「水のほこら」にしよう。

水のほこら前までは何の問題もなく着いた。ところがダンジョンに入ると、階段が切れていて先に進めないじゃないか！

ハートのかけらが

草原のほこらでレバーを引いて外に出てみると、さっきまで池だったところが干上がっている。でもそのおかげで、池の底に沈んでいたハートのかけらを見つけることができた。偶然だけどラッキーだネ。魚がピチピチ跳ねていてちょっとかわいそう。



▲この辺までくればハートの数は10個位かな

いったん光の世界に戻ろう

「ひとつのものが変われば、もうひとつも変わる」という助言。それなら光の世界も調べる必要がありそうだよ。光の世界に戻ってみるとそこは「草原のほこら」になっている。中に入るとレバーがある。このレバーを引けば、何か変化が起きるかも。



▲レバーを引いたら水門が開いて水が流れた。本当にこれでいいのかな？

ダンジョン攻略のカギはやっぱり水

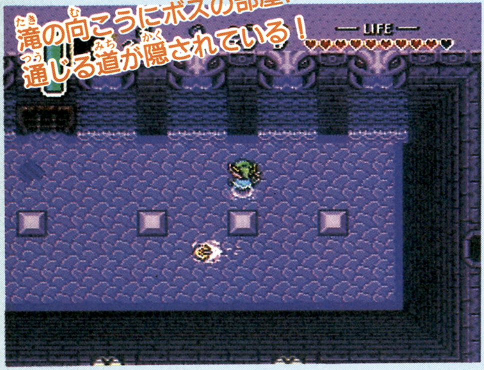
入口に登場したような水を使った仕掛けが、ダンジョンの中にも用意されているが、その仕掛けさえわかってしまえば、このダンジョンはクリアしたも同然だ。水に溺れる心配はないけど、泳いでいる時はアイテムを使ったり、攻撃ができないから敵にぶつからないように気をつけよう。このダンジョンの敵は動きのす早いのが特徴だ。アイスロッドで敵を凍らせて動きを封じておくと安全だぞ。




▲これで、水の中を泳いで行けるようになったぞ

ボスの部屋に通じる道はどこだ

マップ画面で確認すると、あと2部屋というところで行き止まりにぶつかる。爆破できそうな壁はないし、落とし穴もない。すると残るは滝の向こう側が怪しいぞ。



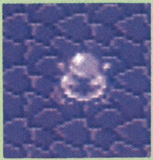
新たに登場する敵キャラ

ホーバー



▲水面を滑るように移動する

キャメロン



▲水の塊が宙に浮いて攻撃してくる

ピログーズ



▲排水口の中から次々と出てくる

ゾル



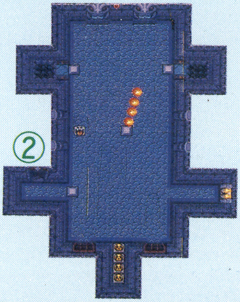
▲通った道の後ろから襲ってくる

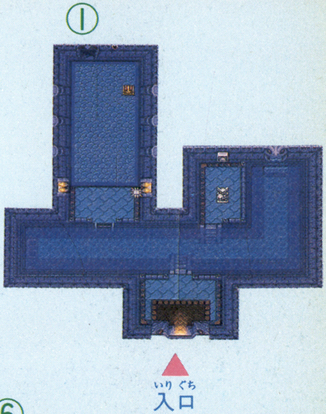
MAP

水のほこら

小さい敵が数で攻めてくる。確実に敵をしとめるんだ！

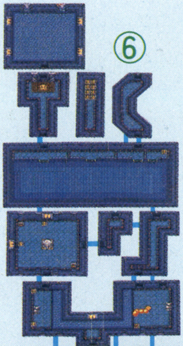
1F

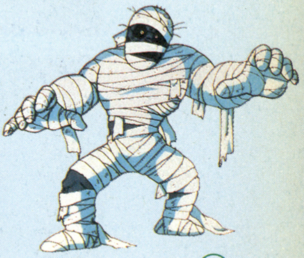


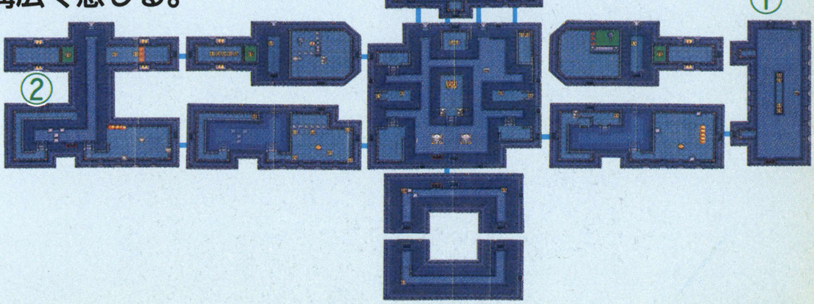


B1

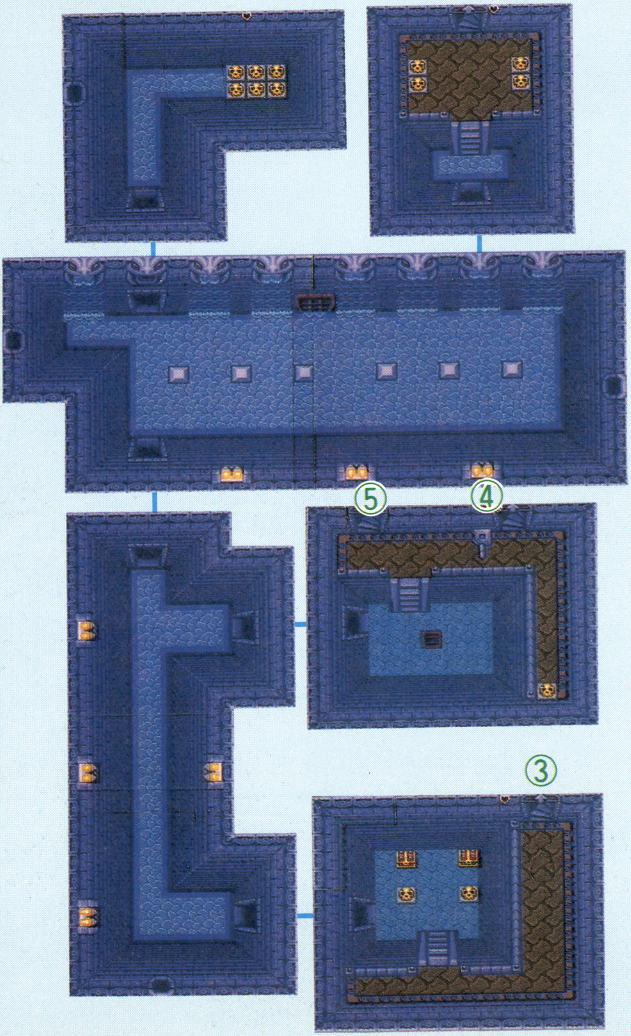
フロア数は３層だけど、１フロアが２層に別れてるようなものだから、結構広く感じる。







B 2

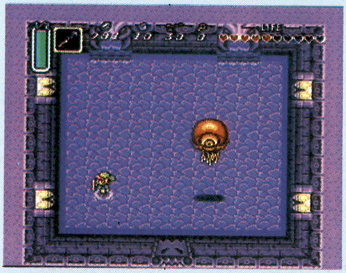


ボスに付いているザコを倒せ

モコモコしたザコをいくつも体にくっつけた、ワートがここのボス。コイツらは互いがくっついていると防御力が強くなるらしい。だから、ザコを1つずつ引き離して倒していかなければならない。ここのダンジョンで手に入れたフックショットを使おう。

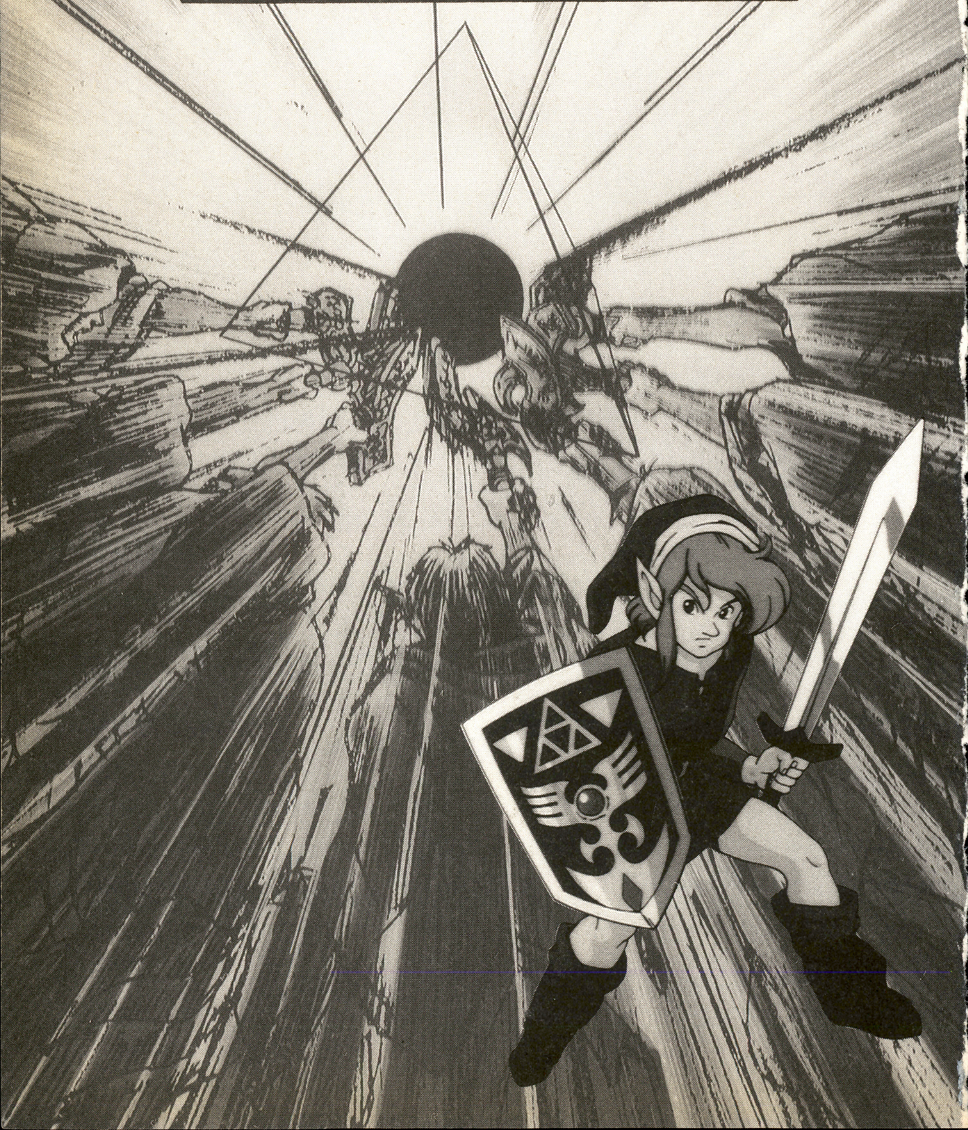

フックショットでザコを引き離すんだ


◀これがボスの正体だ


◀モコモコしていて気持ち悪い



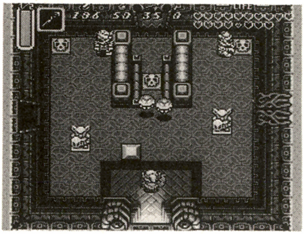
森(もり)ダンジョンから
沼(ぬま)ダンジョンまで



森のダンジョン

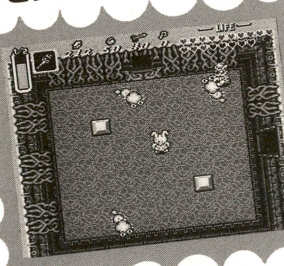
密林に潜むダンジョン

光の世界で言えば、迷いの森に位置するダンジョン。中には、やたらと耐久力の高いミイラ男ギブドや赤い頭のスクルフォスといったアンデッド系の敵が徘徊している。ダンジョン自体も出入口が多く、構造が複雑に入り組んでいる。



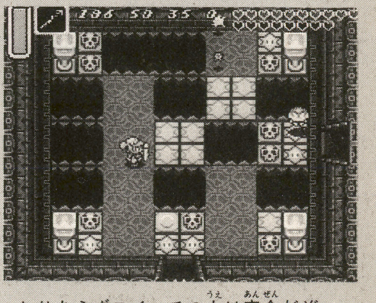
▲この部屋は数ある出入口の１つ

姿を変えられ戦闘不能！



罠の密度が違う

今までのダンジョンに登場した全てを足した数よりも多そうなスイッチが、たった１部屋に集中している。これを見ただけでも、これから先のダンジョンの手ごわさがうかがえる。一歩一歩慎重に進まなければ足元のフロアがいきなり落とし穴に変わるかも。



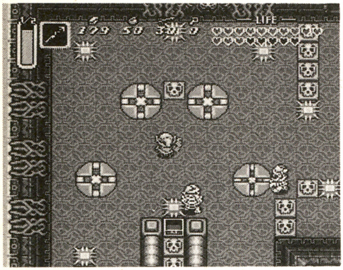
▲とりあえずスイッチの上は安全だぞ

新手の攻撃

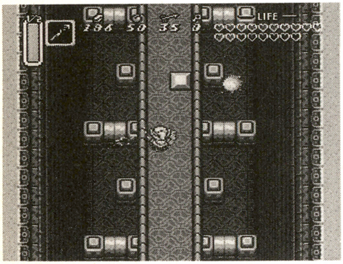
敵が増えるにつれて、攻撃のパターンも増えてくる。このダンジョンから登場する敵の中には、ムーンパールの力を一時的になくして戦闘不能にしたり、いきなり上から降ってきて、むりやりダンジョンの入口に連れ戻す敵などが登場してくる。

好奇心・探求心を忘れるな

ダンジョン全体の構造も複雑になっているが、ひとつひとつの部屋自体も様々な仕掛けがされている。写真で見てもらえばわかるように、ムダな動きをすればライフがいくつあっても足りないような部屋ばかりだ。この他にも2層構造になっていて、上の床で見えなくなっている部分に仕掛けがあったりもする。自分が怪しいと思ったらいろんなことを試してみよう。試す順番として、アクション(引っぱる、体当たりなど)、魔法を使わないアイテム(マジックハンマー、ばくだんなど)、最後に魔法の粉を試そう。大まかだが、地形にはマジックハンマーやばくだんが、敵に関しては魔法の粉がよく反応するぞ。



▲跳ねまわって操作ができないかも



▲こういう所にも仕掛けがある

ボスの部屋はとげだらけ

森のダンジョンのボスは巨大な蛾のようだ。必ず弱点があるから、いろんな所を攻撃しよう。

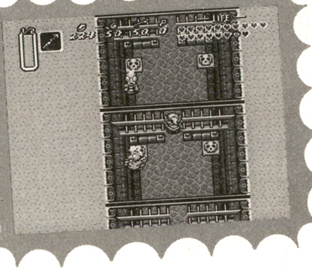


村のダンジョン

人工的な雰囲気のダンジョンだ

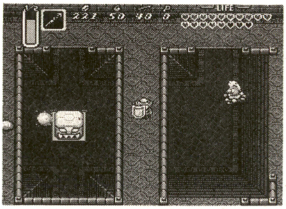
光の世界で言うとカカリコ村に位置するダンジョン。中に入ると吹き抜けのフロアが４つ連続しているので、今までの狭苦しいダンジョンとは違った雰囲気だ。また、このダンジョンにはＴＶのＣＭに登場していたトカゲ兵士が初登場している。そして、ダンジョンの奥には牢屋がある。いったい誰が捕まえられているんだろう？

久々に見る牢屋だね



扉が通路で隠されている

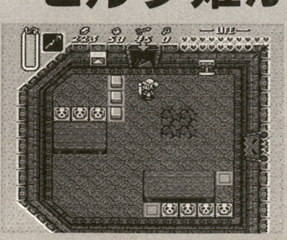
地下１階は見通しのいい吹き抜けフロア。しかも立体構造になっている。ところが、この立体構造のせいでいくつか扉が隠されているぞ。



▲広いからって走りまわっていると扉を見落としちゃうぞ

ゼルダ姫からのメッセージが！

１階のダンジョンの左の部屋にはメッセージブロックがある。いつもは長老サハラスーラからの助言だけど、ここではゼルダ姫から助言が聞けるぞ。敵を片づけてからゆっくり聞こう。助言の内容はボスの弱点に関することだが、きっと驚くはずだぞ。



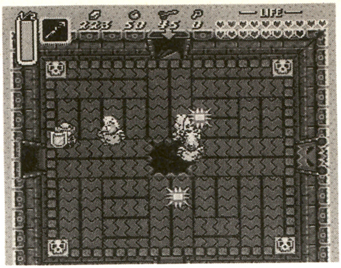
▲まだ覚えているかな？

ベルトコンベアのワナ

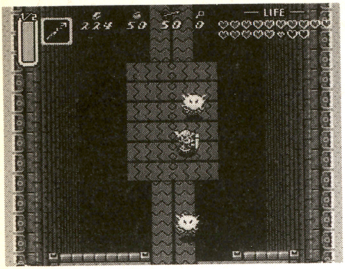
このダンジョンが人工的に感じる最大の理由は、ワナが機械的だからだ。特に写真にあるような、ベルトコンベアを使った部屋を見るとそう感じる。

今までのダンジョンは、そこにいるボスにふさわしい雰囲気が漂っていた。逆に考えると、ダンジョンの雰囲気でボスが想像できるということだ。

ここのボスをダンジョンの雰囲気から想像すると、牢屋やベルトコンベアなどかなり知性的な仕掛けが多いので、ボスもかなり知性的な、悪く言えばズル賢いやつではないかと想像できる。ボスと戦う時は、より注意をはらった方がいいぞ。



▲部屋全体がベルトコンベアだ



▲足を踏み外せば奈落の底へ…

ボスは炎の魔人?!

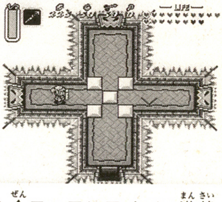
ある条件を満たすとボスが出現する。ここのボスはかなり手ごわいぞ！



氷のダンジョン

ゲーム中、最も深いダンジョン

光の世界で言えば、ハイリア湖の幸せの泉に位置するダンジョン。
このダンジョンの中だけ気温が低く、ほとんどのフロアがツルツル滑る床になっている。このダンジョンは特にパズル要素が濃いので、指先よりも頭で勝負だ。

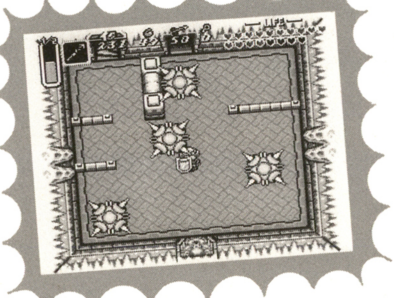


▲全フロアにアイデア満載

多彩なトラップに大苦戦!!

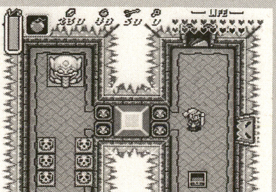
クリスタルも半分以上集め、ゲームも後半戦だというのにまだまだ見たこともない仕掛けが出てくる。
写真の巨大な針山の他にも、フロア全体が動く部屋などがあって、新鮮な驚きの連続だ。

新たな仕掛けが続々登場



扉を開けるスイッチはどこだ

これもこのダンジョン初登場の仕掛け。右側の扉を開けるスイッチが、今までとは違った物になっている。右側の扉に行く必要があるので、その時がくるまでいろいろと想像しておくといいだろう。参考までにいうと、何のアイテムも使わなくていいんだ。



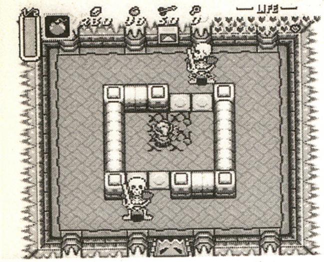
▲怪しい物には試してみよう

ニューフェースの敵が続々

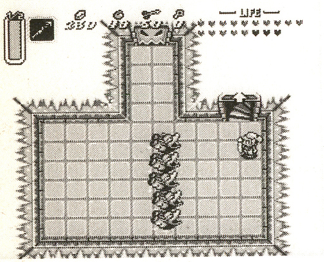
初登場の敵も何種類かいる。まず、ペンギンのような姿をしたファンギンは、滑る床の上での戦いを得意としている。しかも5匹ぐらいのグループで登場してくるから、結構長期戦になるかも。

次に上の写真のスタルフォン。こいつは体がでかく、しかもある条件を満たさないと何度でもよみがえる中ボス的存在だ。こいつを倒すヒントはダンジョンにあるメッセージブロックが教えてくれる。

最後に写真はないけど、ダンジョンに入ってすぐ会うことになる、氷人間のタイノンがいる。こいつは動きが速いから、かなり手ごわいかも。



▲ボスキャラ以外では最大の敵だ



▲数で攻めてくるからきついぞ

氷の塊にボスがいる

不気味な目玉がボスの本体らしいが、ぶ厚い氷でガードされて攻撃が効かないぞ。

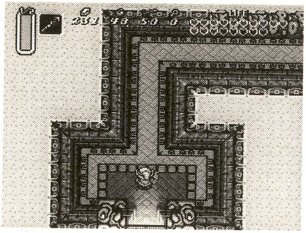


冷たい氷上で熱い戦いが繰り広げられる

沼のダンジョン

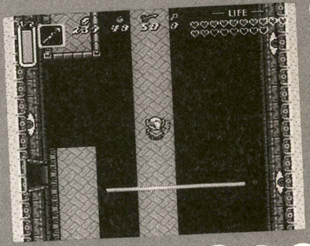
なつかしい雰囲気がするぞ

光の世界で言えば、あやしの砂漠に位置するダンジョン。砂漠が沼になっているというのが、光と闇のように対照的でなんとなく納得。ダンジョンに入るためには、ちょっとした謎があるがここまできた勇者なら簡単にわかるはず。



▲色調や造りが東の神殿に似てるぞ

こ、これはいったい!?

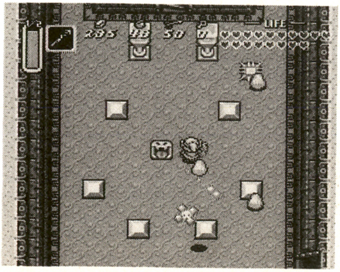


最強の仕掛けだ

壁の模様かと思ったら、とたんにレーザーを射ってくる。しかも足場が崩れてくるから、のんびりと避けたりタイミングをはかったりする暇がないぞ。こんな激しい攻撃をよける方法はあるのだろうか？　数あるワナの中でも、かなり凶悪。

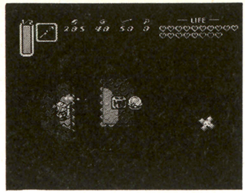
無限に落ちてくる敵

地下2階なのに天井からボトボトと、黄色いスライムが落ちてくる。しかも倒しても、倒しても、降り続けてキリがない。ザコでも数が多いと面倒だ。そういえばダンジョンの壁の所々に、スライムのようにネバネバしたものが見かけられた。もしかしたらボスの部屋に近づくほど、スライムが増えているのではないだろうか？



◀スライムが落ちてくる所は影ができるから気をつけよう

複数のワナがひとつの部屋に

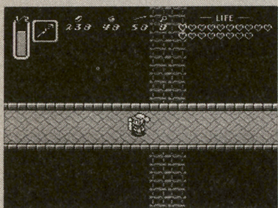


◀敵の攻撃と足場の確保を両立させなきゃ

このダンジョンには新しい仕掛けは登場しないが、今までに出てきた仕掛けの組み合わせで、より高度なテクニックが要求される。写真の部屋には暗闇、落とし穴、ベルトコンベア、火の球砲台、クリスタルスイッチの5つの仕掛けが同時に存在しているんだ。これにバブルが加わっている。この難しさわかる？

暗闇に架かるつり橋

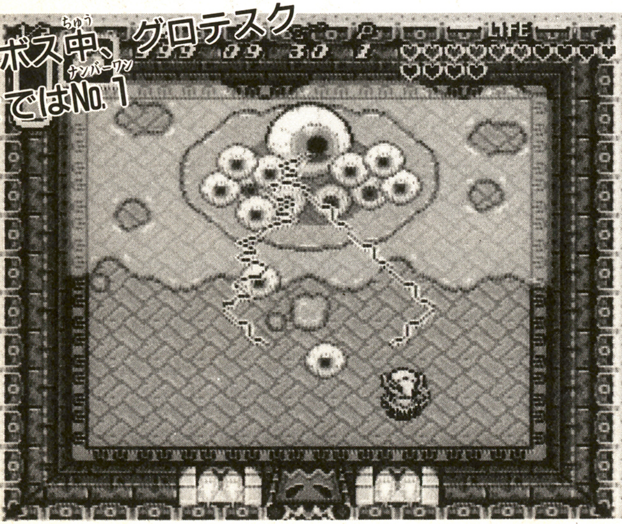
仕掛けだらけのダンジョンの中で、この部屋だけ長い通路が3本かかっている。短い吊り橋の方には宝箱があるけど、残りの2本は部屋を横切っている。何もないとかえって不気味さを感じるのはなぜだろう。



▲上の通路は縁があるけど、下の吊り橋には縁がないぞ

沼のボスは巨大な目玉

スライムの元はやはりボスだった。体全体が粘液に包まれて攻撃を防いでいるぞ。



全ボス中、グロテスクさではNo.1



勇者の冒険はまだまだ続く！

残る目的は最後のクリスタルと打倒ガノン！

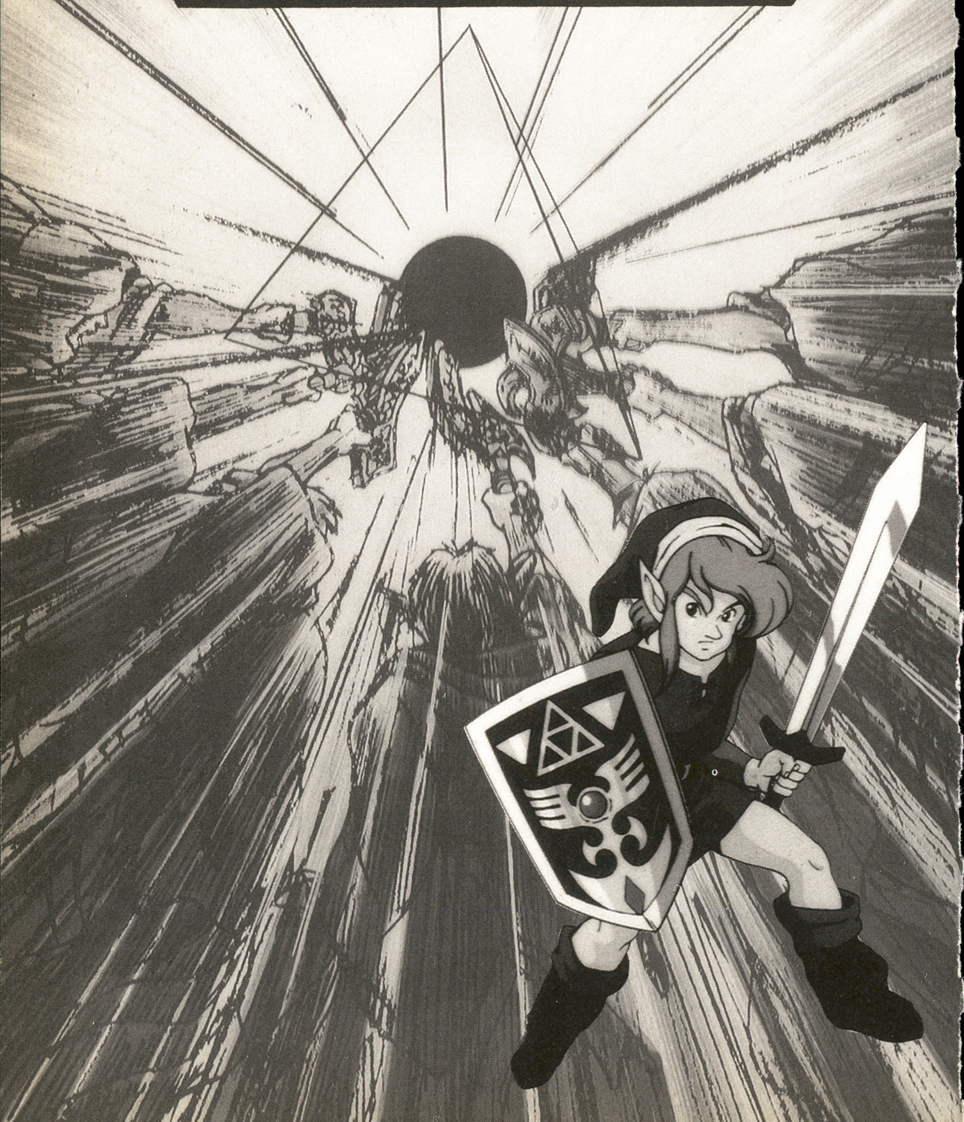
ここまで来るのは長く苦しい試練の連続だった。だが、キミは試練を乗り越えるたびに、よりたくましく、より強く成長したはずだ。

魔王ガノンの野望のため、生けにえにされた、賢者の血をひく7人の娘のうち6人は助けだし、残るはゼルダ姫ただ1人。最後のクリスタルはヘブラ山の山頂にある。いったいどんな敵が、謎が、ワナがキミを待ち受けているのだろう。

そして、全てのクリスタルを集めた後には魔王ガノンを倒し、『黄金の力』トライフオースを奪い返し、闇の世界から元通りの聖地に戻さねばならないのだ。

さあ、ハイラルの平和を取り戻すためにマスターソードの力を信じて、ゼルダ姫を、最後のクリスタルを取り戻す冒険に出かけよう！

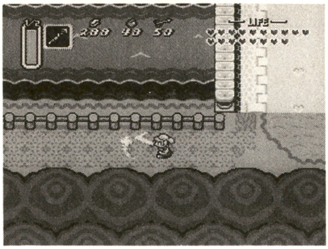
攻略テクニック



戦闘テクニック

ハート満タンでビーム攻撃だ！

剣のレベルが2以上で、ハートがすべて赤色で満たされている時、剣を振ると剣先からビームを発射することができる。これは敵や物にぶつかるまでは画面のはじまで届くので、わざわざ危険を冒して近づかずとも敵を攻撃できるというわけだ。

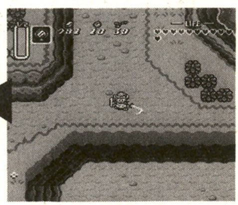


▲ビームが撃てれば遠く離れた敵も攻撃することができるのだ

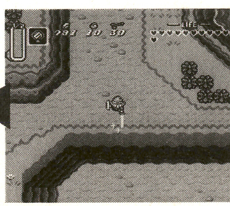
いろんな振りかたがあるぞ

メインの武器となる剣はⒷを押すことによって振ることができるが、Ⓑの押しかたによっていろんな振りかたができる。まず普通に押した時は自分の前方から左なな め前方にまで剣を振り切るが、Ⓑを連射すると最後まで剣を振り切らずに剣を戻す。これは前方にいる敵を速攻で倒すのには有効だが、剣を振る範囲が小さくなるので多くの敵をまとめて相手にする時などはやめておこう。

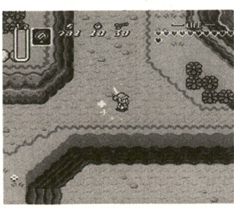
また忘れがちなのが回転斬り。Ⓑを約2秒間押し続けてから離すと、剣を出したままクルリと一回転し、周囲にいる敵をまとめて倒すことができる。これは動きの速い敵などに追われた時、振り向かずに逃げながらでも使えるのでかなり有効だぞ。



▲ゆっくり剣を振れば、左前方にまで攻撃が届く

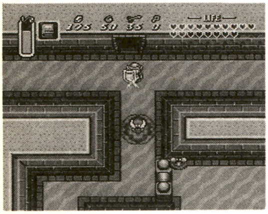


▲Ⓑを連射すると左前方への攻撃が手うすになる

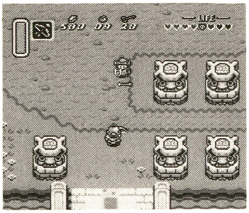


▲普通は攻撃できない、真後ろにも剣が届く回転斬り

盾の存在を忘れないように！



▲盾は全部で３種類あり、大きいほど強いのだ

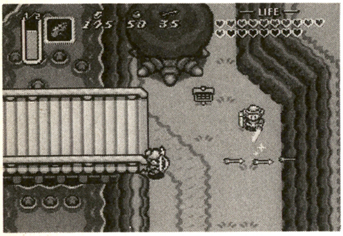


▲最初の盾で防げるものは弓矢やヤリ、石程度のもの

ついつい戦闘において忘れがちになるのが盾の存在。剣を振っていない状態では盾を正面に向けている。最初に入手できる盾では弓矢ややり、石ぐらいしか防げないが、それでもかなり便利になるぞ。

平行移動を使いこなすのだ

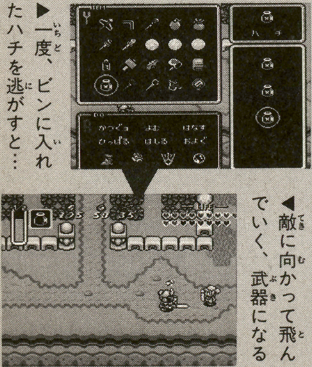
盾の重要性は上でも紹介しているが、剣を出している状態では盾が自分の右側面に移動してしまい、攻撃をよけにくい。だがそのままⒷを押したままにしておけば、盾を右に向けたままで８方向に自由に動けるのだ。



▲剣を出したままで平行移動

㊙アドバイス
敵だとばかり思っていたが、実は味方だった

フィールド上で木に体当たりしている時、ハチに襲われて怖い思いをした人も多いだろう。だがこのハチは虫取りアミで捕まえて、ビンの中へ入れておくことができる。そしてビンから逃がすと、敵を攻撃してくれるようになるのだ。



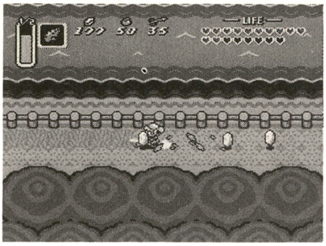
▶一度、ビンに入れたハチを逃がすと…

◀敵に向かって飛んでいく、武器になる

フィールド上でのテクニック

ダッシュ斬りでまとめて草刈り

フィールド上にある草の下などをくまなく調べていくと、あちこちにルピーが隠されている。ひとつひとつの草を剣で切っていくのもいいが、ダッシュ斬りを使えばまとめて一列分の草を切ることができる。しかもダッシュ中に敵にぶつかっても、逆に相手を倒すことができるので安心だ。

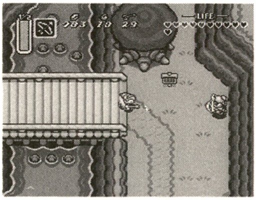


▲草の下をこまめに調べていけば、ルピーに困ることはないぞ

アイテムを使って敵を倒せ！

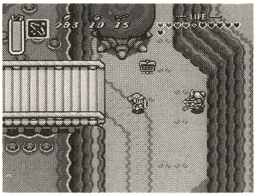
武器の中で、剣の次に多く使うことになるのが弓矢とばくだんだ。この2つは数に限りがあり、使えばなくなるのだが、敵を倒した時に出現し補給できるので安心だ。

またばくだんはセットした後にそれを持ち上げ、さらに投げ捨てることもできるので使いこなせばかなり強力な飛び道具のひとつとなる。持つことのできる最大数はゲーム進行につれて増えていくぞ。



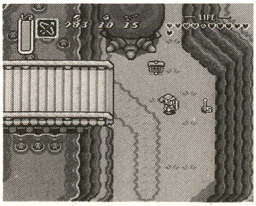
▶普通に剣で戦うとダメージを受けることも

▼

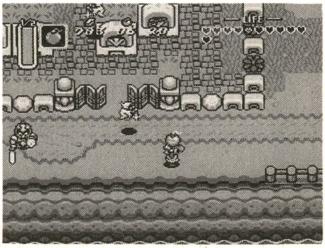


▶弓矢を使えば遠く離れた敵も攻撃できる

▼



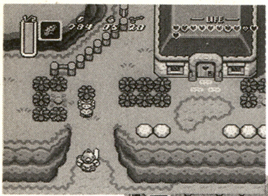
▶敵を倒すと、弓矢を補給するアイテムが…



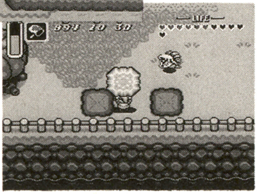
▶ばくだんはセットするだけじゃなく、持ち上げて投げる

こんなものでも武器として使えるぞ

フィールド上にある草や岩などは持ち上げることができる。しかも今度はその持っているものを敵に向かって投げつけるとダメージを与えることができる。しかもゲームの序盤では剣などよりも強力な武器として使えるので、ぜひ覚えておきたいテクニックだ。



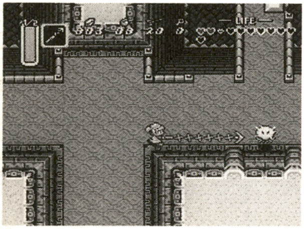
◀草だって投げつけると強大なダメージを与えられる



▶序盤では剣よりも強大なダメージとなるのだ

フックショットを使いこなそう！

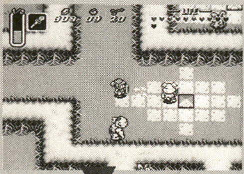
木や壺、宝箱などに当てるとその場所まで一気に移動できる便利なアイテムであるフックショット。だがこれは敵に向かって発射すると、敵の種類によってはかなりのダメージを与えることができる。しかもいくら使ってもなくならないというのが一番の利点。



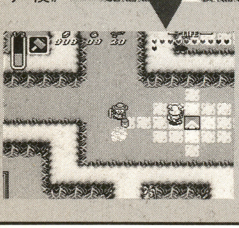
▶かなり使えるぞ

㊙アドバイス
アイスロッドで敵を凍らせるのがポイントだ

アイスロッドを使うと先から冷気を発射し、敵を凍らせることができる。しかも凍っている敵は草などのように持ち上げて投げたりもできるので便利だ。しかも凍っている敵はハンマーを使えば一発で倒すことができる。



▶アイスロッドを使って敵を凍らせよう

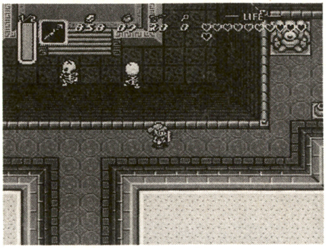


◀ハンマーを使えば一撃で倒せるぞ

謎解きテクニック

謎また謎の難解ダンジョンの中

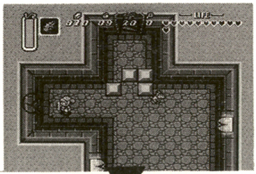
ハイラルのマップのあちこちには地下ダンジョンが存在し、そのそれぞれにいろいろな謎が隠されている。あるときは扉が閉ざされていたり、またあるときは先に進むべき足場がなかったり。そんな謎をひとつひとつキチンと解いていかないと先には進めない、シビアなゲームなのだ。



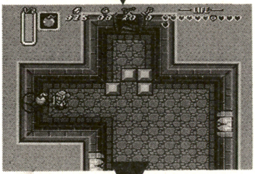
▲ダンジョンの中には謎がいっぱい。ひとつひとつ確実に解いていこう

ばくだんを持って行こう！

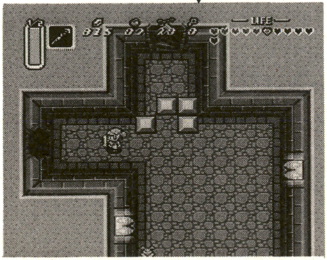
ダンジョンを冒険する時、絶対に必要となるのがばくだんだ。ダンジョンの中にはヒビの入った壁や穴にばくだんを使うことによって、通路を作れるのだ。また、ばくだんは敵を倒す武器としても使えるし、クリスタルスイッチを切り換えるのにも使える万能アイテムなのだ。ダンジョンの中でもばくだんを補給することはできるが、ぜひ入る前に満タンにしておこう。



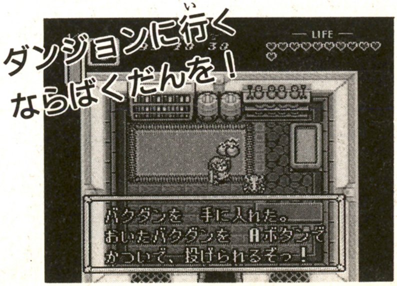
▶ヒビの入った壁や床を発見したら…



▶その近くにばくだんをセットだ



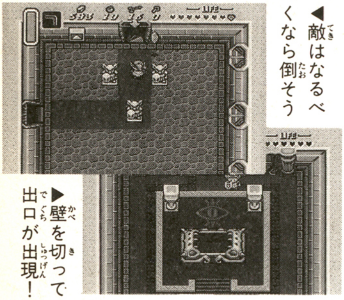
▲するとブロックがくずれて道が出現



できることは何でもしよう

ダンジョンの中の謎にはたくさんの種類がある。一番多いのは、その部屋の中にいる敵を倒すと扉が開いたり宝箱が出現したりするものだ。敵の中にはカギを持っていたりするヤツもいるので、なるべくなら敵は倒しておいたほうが無難といえるだろう。

他にも壁に向かって剣を振ると道が出現するなどの謎があるぞ。

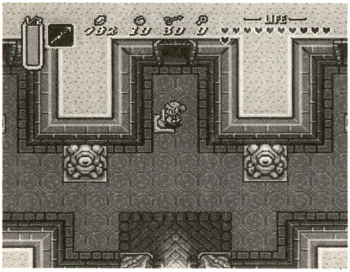


◀敵はなるべくなら倒そう

▶壁を切って出口が出現!

スイッチもいろいろあるぞ

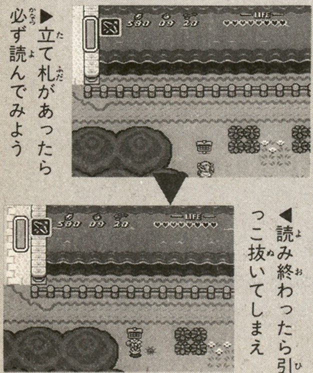
ダンジョンの中のスイッチには、そこを押すことによってドアが開くなどの謎が隠されている。だが全部が全部押せばいいというわけではないとだけ覚えておこう。



▶スイッチを押せばいいというわけではないのだ

㊙アドバイス 石碑などには重要な秘密が隠されているぞ!

ハイラルのあちこちにある石碑などには、謎解きのための重要な秘密が隠されている。各ダンジョンにある石碑には、そのダンジョン独特のトラップや、ボスキャラなどの倒しかたが記してあるので必ず見る習慣をつけておこう。



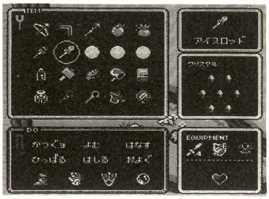
▶立て札があったら必ず読んでみよう

◀読み終わったら引っこ抜いてしまえ

魔法テクニック

2種類のロッドを使え

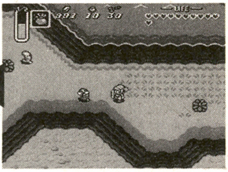
ロッドはアイスロッドとファイアロッドの2種類があり、それぞれ冷気と炎を発射することができる。火系の敵にはアイスロッド、水系の敵にはファイアロッドと使い分けよう。

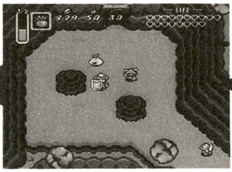


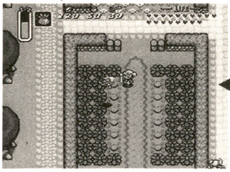
◀ロッドを使い分けるのがポイントだ

魔法の粉を使え

ゲーム中、ついつい使うのを忘れがちになる魔法の粉。これを敵にかけても効果のない奴もいるが、逆に強くなるなんてことはないので安心して試しまくろう。剣で切れなかった奴が切れるようになったり、耐久力が下がる奴もいる。ちなみに草などにかけても効果があるので、ぜひ試してみることを勧めよう。



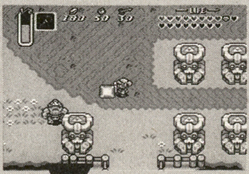




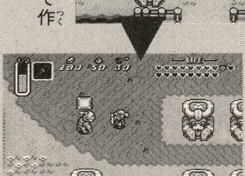
㊙アドバイス

ソマリアとバイラの杖には秘密がいっぱい！

使うとMPを消費するソマリアとバイラの2つの杖。ソマリアのほうはブロックを作り出す効果があり、作ったブロックは持ち上げて敵にぶつけることができる。バイラは一般に言うところのシールドだが、MPの消費が激しいぞ。



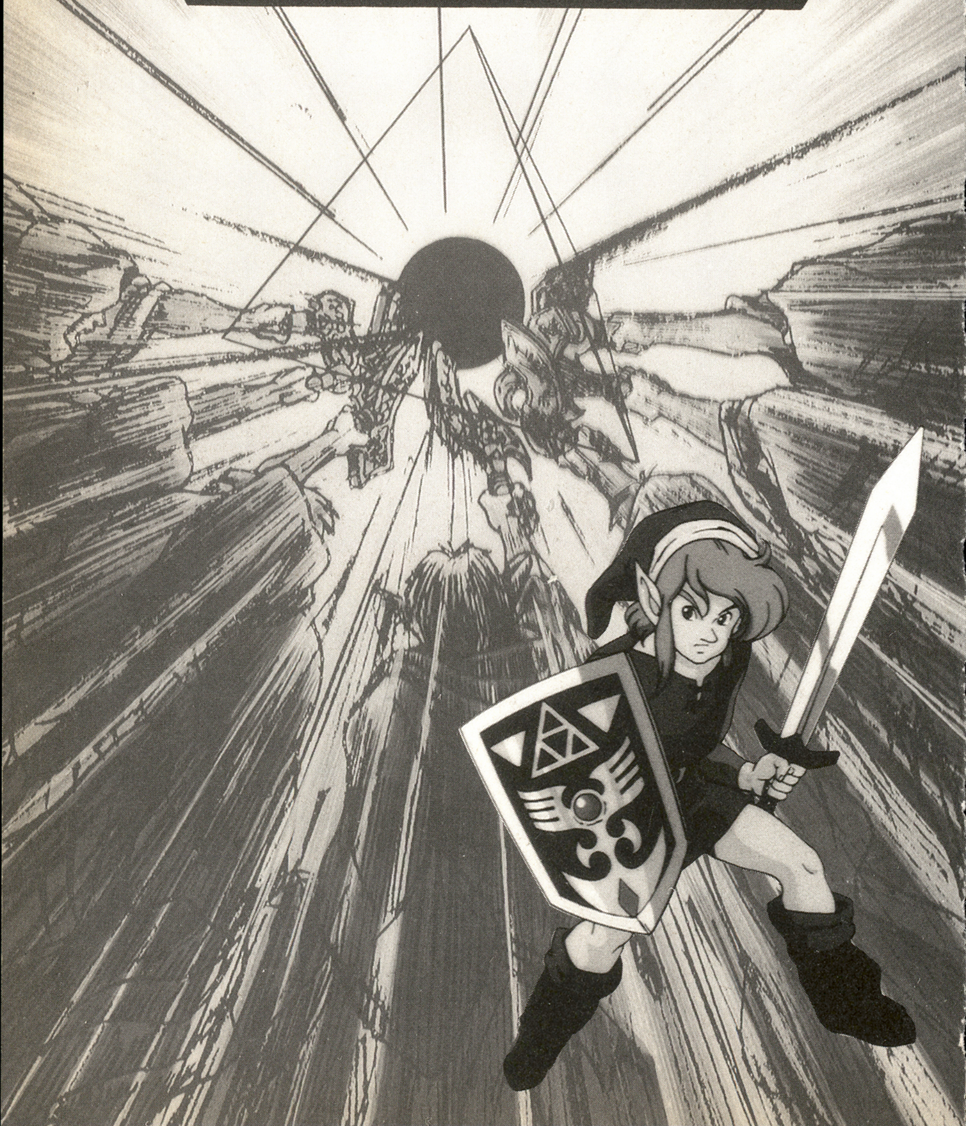
▶ソマリアの杖で作ったブロック



◀持ち上げて敵にぶつけたりもできるぞ

なんでもQ&A

(キュー アンド エー)



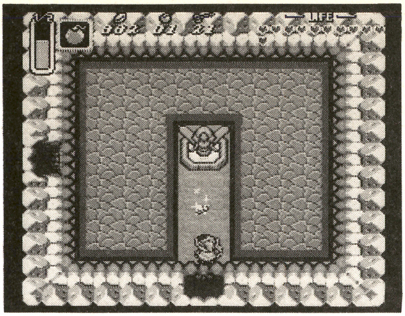
Q

偶然ですが、光るハチを見つけました。普通のハチとは何か違いがあるのですか？

A

それは「黄金のハチ」といって、ハイラルの世界で最強のハチなのです。

この「黄金のハチ」についてはゲーム中、何のヒントももらえません。だから、このハチを見つけたというのは本当に幸運なことです。



▲ハチの使い方は次のページを見てネ

さて、このハチの入手場所と方法ですが、写真でわかるように、妖精の泉で見つけられます。が、どこの泉か、その泉でどうするかは自分で試してください。輝きながら、敵を目がけて飛ぶ姿は、一見の価値アリ！

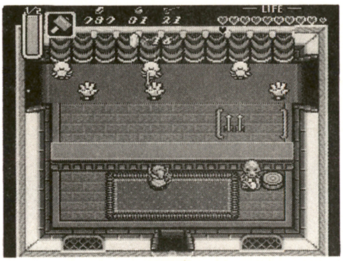
Q

闇の世界にある的当て屋には何か秘密があるような気がするのですが……？

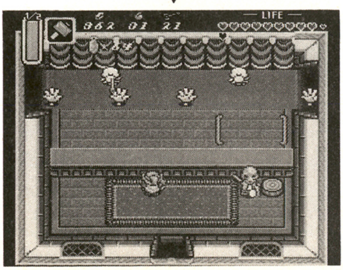
A

あの的当て屋は大変難しいのですが、何と連続して的に当てるとルピーが増えるのです！

1発目で4ルピー、2発目で8ルピー、とその後も16、32、64と増えていきます。が、途中で1発でも外すとまた4ルピーに戻ってしまうので注意だ。



◀最初に20ルピーを支払ってゲームを始める



◀同じタコに5本当てると、さらにいいことが……

Q 町にいるニワトリを攻撃すると鳴きながら逃げるのですが、何かあるのですか？

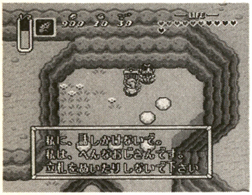
A 残念ですが不明です。マスコットキャラクターのようなもの。

ニワトリには他にも弓矢を射ったり、持ち上げて投げるといったこともできます。いじめる？

Q ゲーム中に出てくる、「へんなおじさん」には一体、何が隠されているのでしょうか？

A これも不明です。ゲーム中では正体が何であるかはわかるのですが。

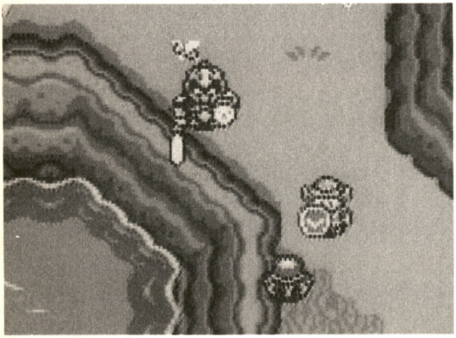
ただし、横にある立て札を抜くといっしょについて来るので、何かあるかもしれない。



◀どこに連れていけばいいのだろうか……？

Q 木などに体当たりした時に出てくるハチを捕まえてビンに入れたのですが……？

A それは逃がしてやると敵を攻撃してくれる武器になります。大切に使いましょう。



◀ハチは捕まえておけば、後で武器として使えるのがいいね。

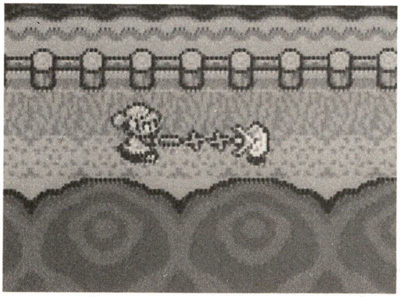
ビンに入った状態で売られているハチもいるが、フィールド上にいるハチを捕まえても全く同じ効果。倒すべき敵がいなくなると戻ってくるので、また虫取りアミで捕まえてしまおう。体こそ小さいが、心強い仲間となってくれるというわけ。

Q フィールド上などで、自分が取りに行けないような場所にアイテムが出現したら？

A そういう時にこそフックショット。遠く離れたアイテムもスルスルッと持ってこれる。

ただし、フックショットは間違えて宝箱などに引っかかってしまった場合、こちらが逆に引き寄せられてしまうので注意しよう。ただ上手く使えば、これほどに便利なアイテムは他にはないでしょう。

他にも離れたクリスタルスイッチを押したりと用途は多彩ですが、引き寄せられるものとこちらが引き寄せられてしまうものの判断を誤ると大変なことに……。



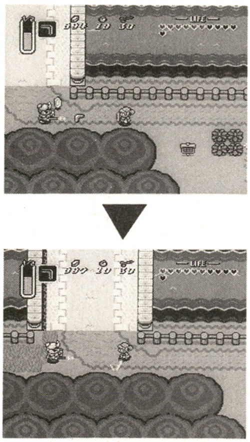
▲フックショットでアイテムは取り放題！

Q 動きの速いものや、耐久力のある敵はどうやったら簡単に倒せるのでしょうか？

A それはブーメランを使うのがいいでしょう。ブーメランを当てると敵の動きを止めます。

ただしブーメランは効かない敵もいますし、序盤の武器と考えていた方がいいかもしれません。ただブーメランを使えば敵の動きが数秒間だけ止まるので、かなり便利です。

また、ブーメランでも遠く離れたアイテムを取ることができるので、フックショットとどちらを使うのかは時と場合によりけり。

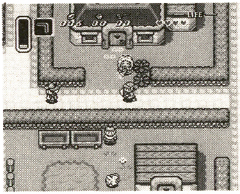


▲ブーメランでまず敵の足を封じておくことが第一歩。そうすれば攻撃力が弱くても強い敵を倒すことができる

Q 町にいる、近づくとパパーッと逃げていってしまう男の正体は何なんですか？

A あまり重要ではないですが、情報をくれます。チャレンジしてみる？

いちおう、発見してからすぐダッシュすると追いつくのだが、メッセージだけであった。



▲こいつに追いつくとなると相当大変……

Q ワープゾーンはどこにあるのですか？

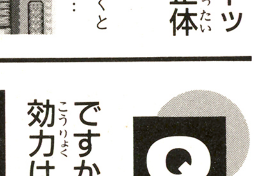
A ワープゾーンは全部で8つあります。意外な場所に……。

ほとんどが岩や草の下に隠れているので、地道に探せばいつかは発見できるでしょう。ヒントは、草がキレイに丸く並んでいる所の中央など、「それらしい」所にあります。

Q 妖精の泉はどこに何種類存在するのですか？ また、その効力は？

A 妖精の泉は2種類あります。大きな妖精がいる泉と小さな妖精がいる泉があります。

大きな妖精がいる泉では、その時点での体力を満タンにしてくれるだけですが、小さな妖精がいる泉では、いろいろな方法があります。小さな妖精は普通にそのまま取れば体力を7ポイント回復してくれるのですが、虫取りアミで捕まえてビンに入れておくことができます。こうしておけば、もし間違って死んでしまった場合でも妖精が出てきて体力を7ポイント回復してくれるアイテムになるのです。



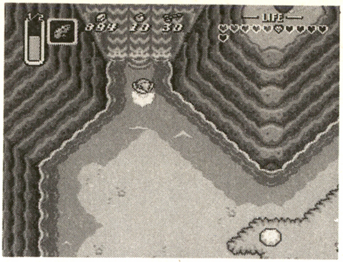


▲大きな妖精も小さな妖精も一長一短。でもうれしい

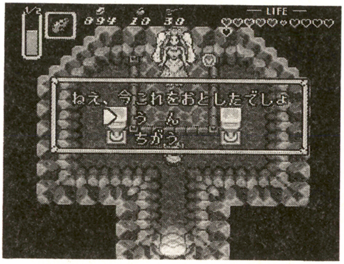
Q 酒場の話で「願いの滝で見たべっぴんのネエちゃん」はどこにいるのですか?

A それは「不思議な泉の女神様」のことで、居場所はMAP右上に流れてる滝の裏側です。

この女神様に会うには、水かきが必要です。滝の裏側には不思議な泉があり、ここに盾を投げ、女神様の質問に正直に答えると盾がパワーアップします。



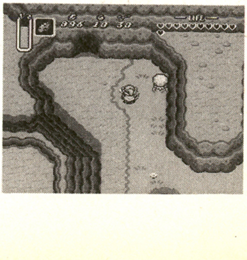
◀この滝の向こうに女神様がいる泉があるんだ



◀泉に物を投げると女神様が現れる。確かに美人だなぁ〜

Q 岩や草が動き出すけどあれは何ですか?

A それは虫の一種で敵ではありません。



◀ルピーがなくなると自爆してしまうぞ

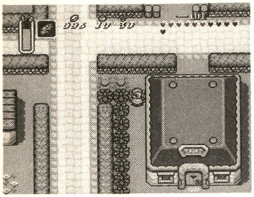
彼らはとても臆病なので、人が近づいてくると逃げようとします。そこをタイミングよく捕まえると、彼らは隠し持っていたルピーをばらまいて逃げ回ります。

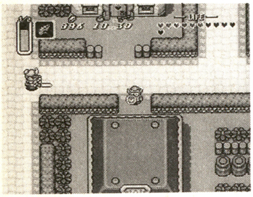


Q カカリコ村にある酒場で、カウンターの向こうにある宝箱は取れないでしょうか？　何が入っているかとても気になるんですけど。

A 前にも紹介した通り、酒場の裏口にまわって入れば、宝箱は取れます。そして、宝箱の中身は長旅に役立つ物が入っています。

この酒場にはちゃんと裏口があるのです。カウンターの中にはお店の人もいないようだから、ちょっと失敬しましょう。一度お店を出て、生け垣にそって歩くと、お店の裏側で生け垣が切れています。そこから入れば宝箱を開けられます。



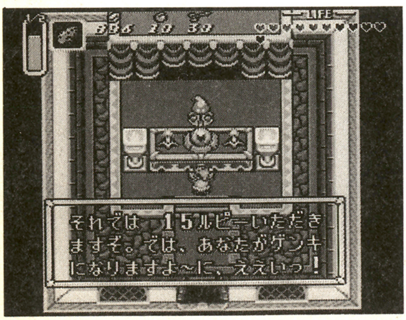


▲扉は見えないけど、ちゃんと向こうから入ることができるんだ。ここではビンが手に入るんだっ！

Q 占い屋の呪文がインチキくさいけど、占ってもらった結果は本当に信じていいの？

A 信じて大丈夫です。ゼルダ姫も「困った時は占い屋によってね」と言ってますよ。

確かに占いなんてものは「当たるも八卦、当たらぬも八卦」と言います。でも、このハイラルにいる占い師たちの占い（と言うより助言）は、的中率100％です。本当に困った時、彼らに占ってもらえば思わぬ助けになりますよ。代金はその時々によって変わりますが、高くても30ルピーで占ってくれます。

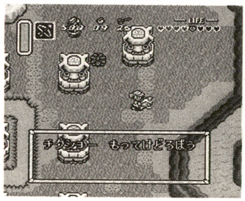


◀占ってくれた上に体力の回復までしてくれるとはサービス満点だね

Q 草原のほこら付近にピョンピョン跳ねている敵がいますが、なんか意味があるんですか？

A あいつをタイミングよくダッシュ斬りで倒すとアイテムを落とします。

ジャンプした瞬間に倒すと、「持ってけドロボー」とばかりに気前よくアイテムを出します。



◀どんなアイテムかはその時のお楽しみ！

Q 黒い岩は持ち上げることができますか？ かなり気になるんですけど。

A 持ち上げることはできますが、ゲーム後半です。

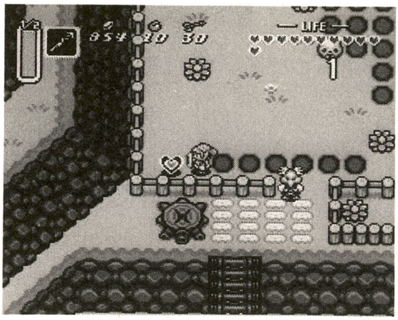
パワーグラブよりも強力なパワフルグラブがあれば持ち上げられます。が、肝心のパワフルグラブはゲーム後半にならないと手に入らないのです。

Q 闇の世界にある穴ホリ屋にはどんな物が埋まっているんですか、教えてください。

A ルピー、魔法の薬、ばくだん、矢、さらに目玉商品として、ハートのかけらがあるそうです。

闇の世界にしかない娯楽施設の1つとしてかなり人気があるようです。80ルピー払って、30秒間に掘り当てた宝物は全部もらえるというゲームです。

しかも、どこかに1つだけ、ハートのかけらが隠されています。ハートのかけらの位置は固定なので、何度かチャレンジすれば見つかるはずです。



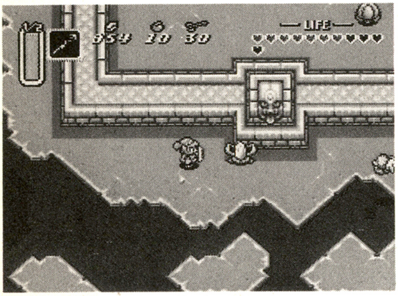
◀他の宝には目もくれず、ハートのかけらだけを探してみよう

Q 闇の世界のハイリア湖付近にいる敵に、盾を取られました。もう取り戻せませんか?

A すぐに倒せば取り戻せます。また、闇の世界のお店には予備の盾が50ルピーで売っています。

初めてライクライクに盾を取られた時はパニック状態になるでしょう。ですが、盾を取られた後、他の物を取られる前に倒せば、盾を取り戻せます。

運悪く盾を取られてしまっても、闇の世界のお店には予備の盾を売っています。が、パワーアップを最初からやり直す必要があるので、ちょっと手間がかかります。盾がないと防御ができなくなるので早めに買いましょう。

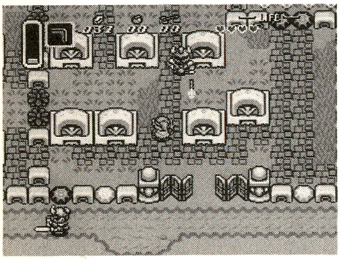


▲初めから近づかなければ盾は取られないよね

Q ゲーム後半で、同じ場所に行ったらモンスターが変わっていたんですが?

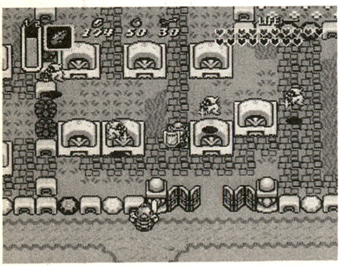
A マスターソード入手後あたりから、確かにモンスターの種類は変わってきます。

主人公が強くなるにつれ、モンスターもパワーアップしてきます。原因としては、アグニムにより闇の封印が解かれたことによるのでしょう。



◀ゲーム初期は、こんなヤツらだったのに……

▼



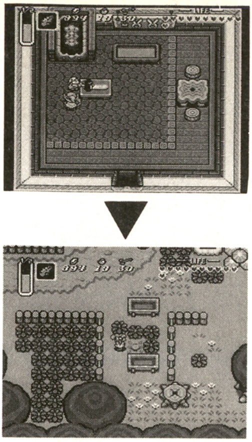
◀いきなり強いヤツらばっかりになってる!

Q かじ屋さんで、剣をレベルアップしてほしいのですが、どうすればいいのでしょう？

A まずは、相棒を探してあげましょう。そうすれば、剣を強くしてもらえます。

剣をレベルアップできれば、今後の戦いに大きく影響します。

鍛冶屋の男は、相棒がいなければ仕事ができないと言っています。この世界（闇の世界の可能性もあります）のどこかに、必ず彼の相棒がいます。探し出して鍛冶屋に連れていけば、あなたの剣もグンとレベルアップしますよ。



▲マスターソードは、レベル2の剣。最高は4までレベルアップできるというから、楽しみだね

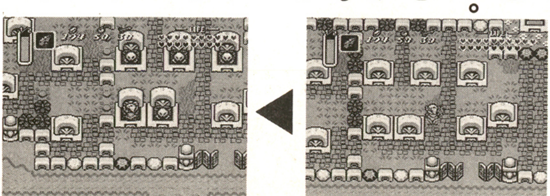
Q 墓石を動かすことができるそうですが、そんなことして大丈夫？

A 大丈夫です。現実的にはちょっとバチあたりな行為ですが、墓石を動かすことで、何かいいことがあるかもしれません。

パワーグラブで、今までビクともしなかったものが動かせたり、持ち上げたりできる感動は、プレイした者にしかわからないものですね。

墓地にある墓石は、パワーグラブがなくても動かすことができます。

動かしてみると、なにかが隠されている可能性は充分にあります。トライしてみましょう。

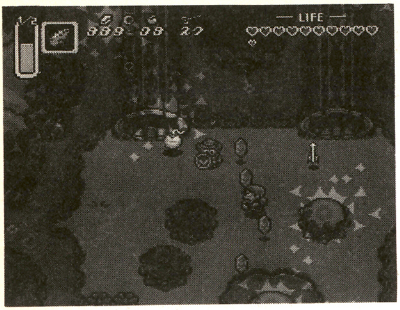


▲ゾンビなんか出てきたりしたらイヤだなあ

Q まよいの森にはスリがいると聞きましたが、なにか対処法はありますか？

A 近よらないことです。ピックは、倒すことのできない不死身キャラなのです。

初めて見ると、モンスターではないので、話でも聞こうかと近寄ってしまいますが、その瞬間体当たりをくらわされ、アイテムをバラまかれてしまいます。ピックは、アイテムをサッと拾って逃げていってしまいます。後を追いかけても盗まれたアイテムは返ってこないので、これはやはり、「さわらぬ神にたたりなし」でしょう。

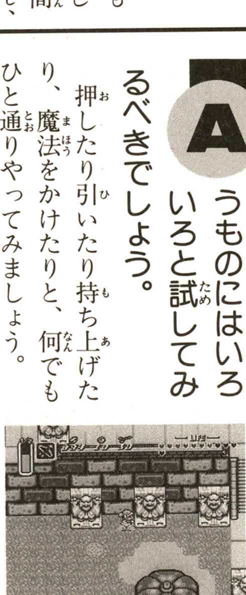


◀重要なアイテムは持っていかないのが、せめてもの救いといえる

Q 闇の世界のピラミッド正面にある置き物が、なんか怪しいと思うのですが……。

A これは、と思うものにはいろいろと試してみるべきでしょう。

押したり引いたり持ち上げたり、魔法をかけたりと、何でもひと通りやってみましょう。

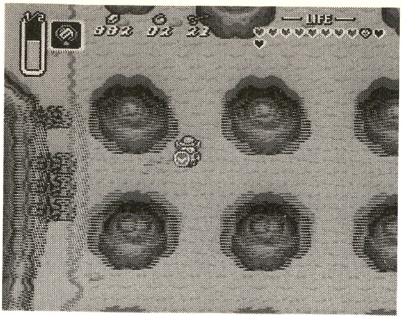

◀何事もチャレンジ・スピリッツですね



Q マジカルミラーって、どんな時に使えばいいのでしょうか？教えてください。

A ダンジョンから脱出する時や、闇の世界から表の世界へ移動する時に使います。

ダンジョンの中で死にそうになってしまった時など、マジカルミラーを使えば一瞬にしてダンジョンの入口まで出ることができます。



▲ムーンパールも早く手に入れたい

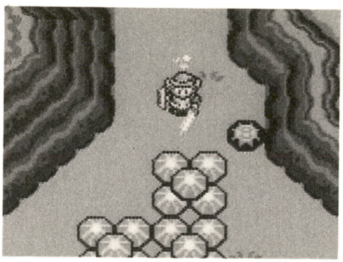
また、闇の世界で使えば、光の世界の、その場所にワープすることもできます。

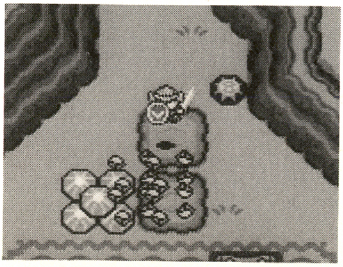
これを利用して、今まで行けなかった場所に行ったりすることもできるようになるわけですね。

Q 小さな岩が5つ重なっている場所が、どうしても抜けられませんが……。

A 最後のグラブを持ってしても持ち上げることのできない5連岩も、体当たりで崩せるのです。

「なんでもやってみよう」の精神で挑めば、なんとかなるものです。持ち上げられないからとあきらめてしまってはダメです。


◀まったくビクともしなかった5連岩も……


◀体当たりで見事に砕け散ったのでした。パチパチ

Q 魔法の粉って、どこでどうやって手に入れればいいのでしょうか?

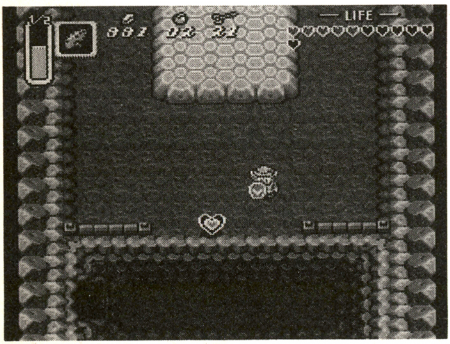
A キノコを魔法屋に持っていけば、無料でつくってくれます。

まよいの森でウネウネ動いているキノコを、魔法屋のオババに持っていけばOKです。



Q まよいの森のほこらに、ハートのカケラがありますが、取ることができません。

A ほこらの中からではなく、外に別の入口があるのです。草を取り除いてみましょう。



◀草の下に何かが隠されている——というのはよくあるパターンだね

盗賊の隠れ家となっている、まよいの森のほこら。ハートのかけらを取るには、外の草を切るか持ち上げるかして入口を探さねばなりません。ほこらの位置から考えて、ちょうどハートのかけらのある位置あたりに、上からの入口があります。

構成・文／オフィスT2(高橋恭、廣木克哉)
協力／岩井浩之
カバーデザイン／原田力男(U・Dinc.)
本文デザイン／富宇賀克浩、水野美加
編集／オフィスT2
担当／鈴木順二

スーパーファミコン必勝法スペシャル

ゼルダの伝説 神々のトライフォース

発 行 人　加納　将光
編 集 人　酒井　征勇
発 行 所　株式会社　勁文社
〒164 東京都中野区本町3丁目32番15号
☎3372-3281(編集)・3372-3291(営業)振替 東京9-13311番
写植・版下　株式会社　ジェミニ
印 刷 所　株式会社　東京印書館
製 本 所　明興製本工業株式会社

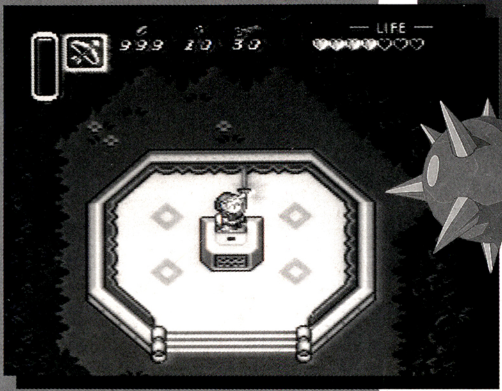
落丁、乱丁本は当社にておとりかえいたします。
発行日、定価は、カバーに表示してあります。
ISBN4-7669-0742-6 C0076

SUPER Famicom®

ゼルダの伝説®

神々のトライフォース





「助けてください……私の名はゼルダ……お城の地下牢に捕われています」――ある雨の降りしきる夜、頭の中に響くその声で物語は始まった。広大なハイラルと闇の世界で繰り広げられる壮絶な戦い、そして行く手に立ちはだかる謎の数々。トライフォースを巡る邪悪の王ガノンとの雌雄を決する戦いに、キミは勝つことができるか!!

ISBN4-7669-0742-6 C0076

スーパーファミコン® 必勝法スペシャル

SUPER FAMICOM

ゼルダの伝説®

神々のトライフォース



うなれ!マスターソード!!

「闇の世界」の

謎をとけ!!

★必勝アクション徹底研究!!

★装備、アイテム、魔法獲得ガイド

★ダンジョン㊙エリア別攻略法★

スーパーファミコン必勝法スペシャル

ゼルダの伝説 神々のトライフォース

ケイブンシャ

スーパーファミコン必勝法スペシャル

ゼルダの伝説 神々のトライフォース

SUPER Famicom

ゼルダの伝説®

神々のトライフォース





「助けてください……私の名はゼルダ……お城の地下牢に捕われています」——ある雨の降りしきる夜、頭の中に響くその声で物語は始まった。広大なハイラルと闇の世界で繰り広げられる壮絶な戦い、そして行く手に立ちはだかる謎の数々。トライフォースを巡る邪悪の王ガノンとの雌雄を決する戦いに、キミは勝つことができるか!!

●定価580円(本体563円)©1992 Keibunsha Printed in Japan
ISBN4-7669-0742-6 C0076 P580E

株式会社 勁文社 発行 平成4年1月15日 第2刷

ケイブンシャの
ファミリーコンピュータ
スーパーファミコン
必勝法スペシャルシリーズ

ボクらのロボットヒーローが勢ぞろい!!



★定価580円(税込み)

第2次
スーパーロボット大戦



★定価680円(税込み)

バトルコマンダー
八武衆、修羅の兵法

絶／賛／発／売／中

スーパーファミコン® 必勝法スペシャル
SUPER FAMICOM®

ゼルダの伝説®
神々のトライフォース



うなれ!マスターソード!!
「闇の世界」の謎をとけ!!

★必勝アクション徹底研究!!
★装備、アイテム、魔法獲得ガイド
得 ★ダンジョン★ エリア別攻略法